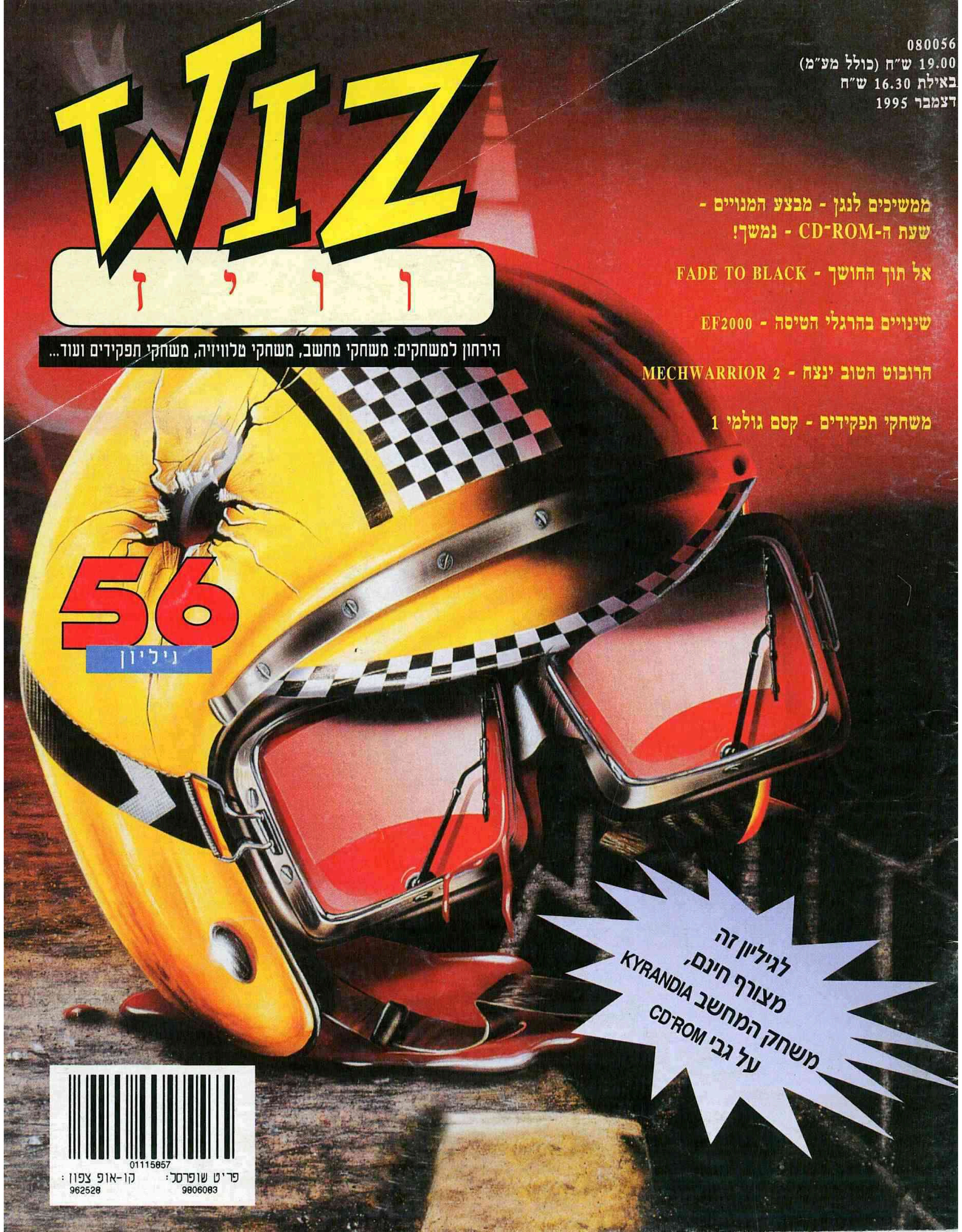
080056
19.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 16.30 ש"ח
דצמבר 1995

WIZ
וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...



ממשיכים לנגן - מבצע המנויים -
שעת ה-CD-ROM - נמשך!

FADE TO BLACK - אל תוך החושך

EF2000 - שינויים בהרגלי הטיסה

MECHWARRIOR 2 - הרובוט הטוב ינצח

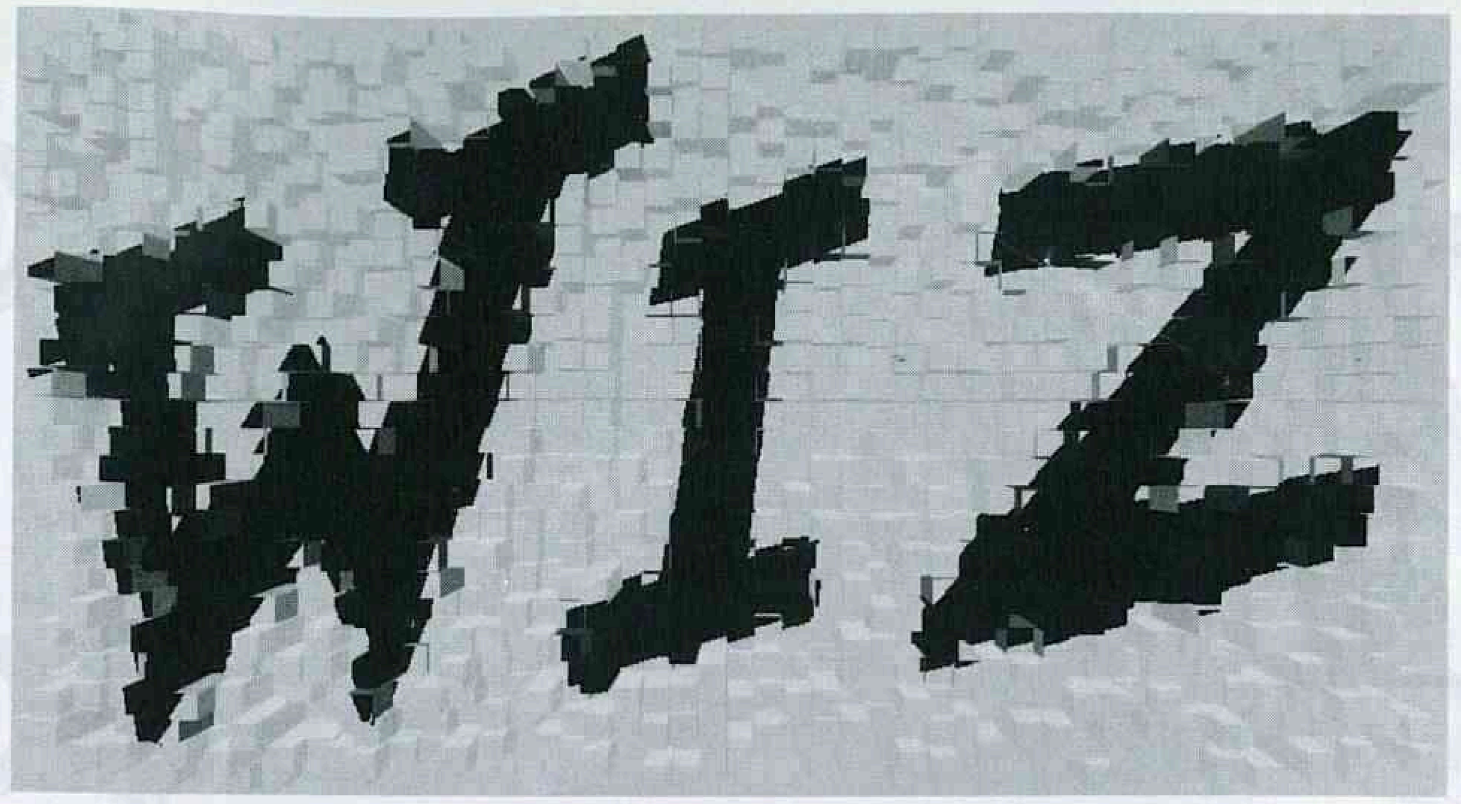
משחקי תפקידים - קסם גולמי 1

56
גיליון

לגיליון זה
מצורף חינם,
משחק המחשב KYRANDIA
על גבי CD-ROM

01115857
פר'יט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

שעת ה-CD



עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל- WIZ !

WIZ הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה!

משחקי מחשב על גבי CD-ROM חינם לכל מנוי !!!

חתום עוד היום על מנוי שנתי (12 גיליונות), וקבל מדי חודש לביתך את גיליון וויז החדש בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל:
1. משחק מחשב אחד לבחירתו על פי הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון וויז שיזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג מולטיסיסטם.

לכבוד
WIZ – מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
ברצוני לחתום על מנוי שנתי לוויז

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מנוי מחדש/ת
מס׳ מנוי ______
שם משפחה ______ שם פרטי ______
תאריך לידה ______
רחוב ______ מספר ______
עיר ______ מיקוד ______
טלפון ______

רשימת מתנות
(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות)

משחקי CD-ROM	משחקי PC
☐ אולפן מוסיקה	☐ מכונת מלחמה
☐ STREET FIGHTER I	☐ I.Q. מודם
☐ THE JOURNEYMAN PROJECT	☐ אות להיט (שעשועי מלים)
	☐ קרטון מייקר

מבקש להיות מנוי מגיליון וויז מס׳ ______

☐ מצורפת המחאה על סך 200 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות
☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי:
ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס ______ כתובת ______ טלפון ______ מספר ת.ז. ______
מספר כרטיס ______ בתוקף עד ______ חתימת בעל הכרטיס ______

* בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

תוכן העניינים

דצמבר 1995 ■ גיליון 56

■ חדשות מעבר לאוקיינוס 4
■ PC: מצעד המשחקים 6
■ KYRANDIA - הוראות הפעלה והתקנה 7
■ PC: חקירה מצולמת - SPACE QUEST 6 8
■ PC: BRUTAL 11
■ PC: FADE TO BLACK 12
■ PC: טיפים 14
■ PC: MECHWARRIOR 2 16
■ PC: BATTLE BEAST 18
■ מלאכת מחשבת 20
■ PC: HAMMER OF THE GODS 22
■ פוסטר 24
■ PC: JOHNNY MNEMONIC 26
■ PC: JAGGED ALLIANCE 29
■ משולחנו של ד"ר וויז 30
■ PC: EF-2000 32
■ אינטרנט 34
■ PC: PRIMAL RAGE 36
■ משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי 38
■ משחקי תפקידים: הרלון 40
■ משחקי תפקידים: סיפור פנטזיה 42
■ משחקי תפקידים: מקצועות חדשים ל-Mythus 43
■ משחקי תפקידים: קסם גולמי 2 44
■ לוח 46

נקודות אור

על החורף שתקף אותנו הספקתי לכתוב בוויז הקודם, אלא שלא תיארתי לעצמי שהוא יהיה כל כך קר, כל כך מקפיא, כמעט בלתי אפשרי כמו החורף הזה.
למרות הכל השלמנו את גיליון דצמבר, הגיליון האחרון לשנת 1995. תמה שנה אזרחית נוספת, ואני באמת מקווה שכולנו נהיה אזרחים טובים יותר, סובלניים יותר, אזרחים שמשאירים את האלימות למשחקי המכות, לממשקים, למסכים ולכרטיסי הקול בלבד.
דווקא אל תקופה אפלה זו עומד להגיע חג החנוכה המסמל יותר מכל, אור גדול, שהפך למצרך נדיר, מבוקש ומתבקש בעת האחרונה.
מקורות יודעי דבר מסרו לי כי חג החנוכה יגיע, כשהוא מתוגבר בחופש, שמתוגבר בדמי חנוכה, כך שכדאי שתפנקו את עצמכם כמו שצריך. בתור התחלה קיבלתם את וויז 56, המכיל את הדובדבנים שעל אבקות הסוכר של הסופגניות של עולם המחשבים, בתוספת המשחק KYRANDIA על גבי CD-ROM.
יהיה טוב.

קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיהם:
אלירז לירון מראשון לציון, חמי יניב מבת ים, דובוביצקי ערן מראשון לציון, תירוש אלון מרעננה, גרשטיין דניאל מירושלים, לינדר ערן מגבעת שמואל, צמח רועי מפתח תקווה, טל תמיר ממושב אביחיל, מירב דורון מכרמיאל וסלומון יונתן מירושלים.

בגיליון הקודם נפלה טעות, כתבנו HUMENS במקום HUMANS. עם הקוראים הסליחה.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

הבהרה: משחקי ה-CD-ROM מצורפים חינם לרוכשים WIZ בדוכנים ובחנויות, למנויים חדשים ולמנויים ששילמו תוספת עבור המשחקים

מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: יעל גרשוביץ * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, אורן רביב, אסי אופנהיימר, נועם עציון, ניר שקד, אור פלג * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 , פקס: 03-5708174
מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

מאת: ד"ר וויז

זהו שוד! ידיים למעלה!

חברת AMERICAN LASER GAMES הוציאה לשוק את אקדח מכונות הווידאו המפורסם בגרסת מחשבי PC. האקדח בא במקום העכבר והשחקן פשוט מכוון אותו אל הדמות ולוחץ על ההדק. מחירו כ-200 ש"ח.

Backer

זהו מוצר אנגלי מדליק ביותר, בעל מערכת גיבוי נתונים שתוכננה במיוחד לבית ולמשחקים התופסים מקום רב. מדובר בכרטיס גיבוי קטן ומהפכני המוכנס למחשב ומתחבר למכשיר וידאו טייפ ביתי רגיל, בעזרת התוכנה המגיעה איתו הפועלת תחת Windows. ניתן לגבות עד 1.5GB של נתונים על גבי קלטת VHS ביתית!!! כל זאת במהירות רבה ובעלות של שקלים בודדים לקלטת.

שיגעון של רעיון במחיר של כ-150 ש"ח.

MagnaRAM

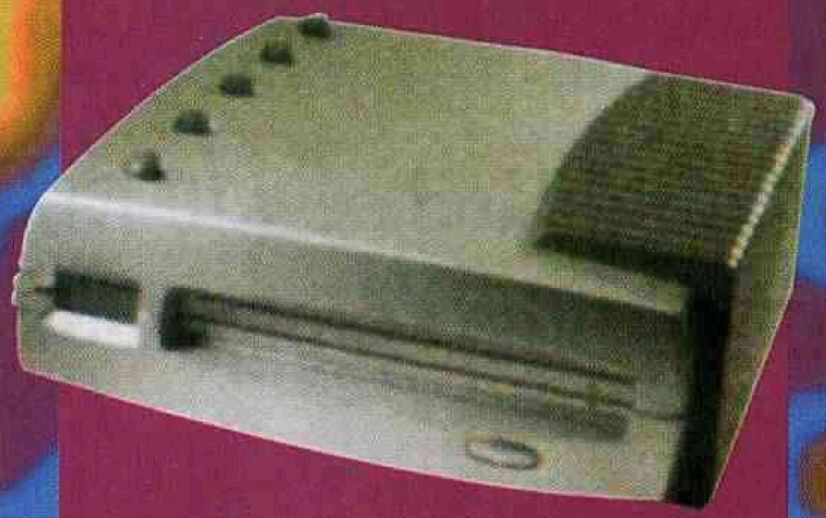
תוכנה חדשה של חברת QUATERDECK הנפלאה, יצרנית מנהל הזיכרון QEMM. לטענת המפתחים, התוכנה דוחסת את הזיכרון הקיים במחשב עד לפי שתיים. זאת ללא ירידה במהירות העבודה - להיפך, המהירות ממשיכה לעלות... לטענתם הדבר משפר מאוד את ביצועי Windows 3.11 ו-Windows 95.

אתם יודעים מה? על החברה הזו אפשר לסמוך.

PageScan

חברת לוג'יטק, יצרנית מפורסמת של אביזרי מחשב (במיוחד עכברים), החלה בשיווק סורק צבעוני שולחני ואיכותי המופעל בקלות. הסורק קטן מידות וזול יחסית.

APEX



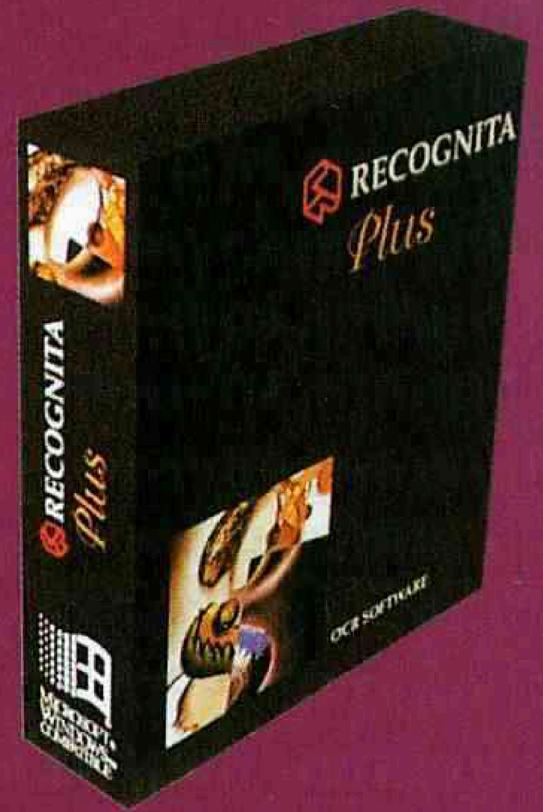
APEX הינו כונן מגנטו-אופטי חדיש של חברת Pinnacle. המיוחד בכונן הינו הנפח - 4.6GB. כונן מגנטו-אופטי מבוסס על שיטה של הטבעת אור על גבי תקליטון מיוחד המצופה בחומר רגיש "זוכר" אור.

היתרון העצום של התקליט נשען על חוסר רגישות לבעיות מגנטיות, רגישות המאפיינת תקליטון רגיל היכול להיפגע בקלות ממגנט קרוב, ואפילו ממכשירים חשמליים המשרים מגנטיות.

עד היום כוננים מגנטו-אופטיים היו בנפח של 230MB ו-1.3GB. עתה, תמורת $1,695 תוכל לקבל כונן APEX הפועל במהירות של כונן קשיח, כשכל תקליטון יכול להכיל עד 4.6GB של מידע וניתן למחיקה ולכתיבה ללא הגבלה.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

Recognita Plus 3.0



תוכנה חדשה לזיהוי מלל. תוכנה זו מסוגלת "לקחת" תמונה של עמוד מלל או של פקס שנקלט במחשב, לעבד אותה ולייצר קובץ טקסט של המלל המופיע בתמונה. לטענת היצרנים התוכנה רב-לשונית, מהירה ומבצעת פעולות נוספות רבות, כגון: קריאת בר-קוד וזיהוי תיבות סימון (Check Box).

מעניין איך זה פועל בעברית?

PM 100D

כרטיס מודם אלחוטי דו-כיווני למחשבים נישאים (חיבור PCMCIA) מתוצרת מוטורולה, המסוגל לקבל הודעות E-MAIL מהמשרד, לשלוח פקסים וכו'. הכרטיס כולל סוללות והוא יכול לקבל הודעות ולאחסנן בזיכרון גם כאשר המחשב כבוי.

Roland SCD

יחידת סינטיסייזר צליל של חברת רולנד היפנית, שנועדה להחליף את הצלילים המשעממים של כרטיס הקול שלך במשהו "קצת" אחר.

היחידה מתחברת לכל כרטיס קול 16 ביט עם חיבור Wavetable, ולמעשה משתמשת בכרטיס הקול רק כדי לקבל חשמל ולשלוח או לקבל פקודות MIDI.

דגם SCD-10 מאפשר לשמוע 128 צלילים שונים באיכות גבוהה ביותר, ולשלב בין 28 צלילים בו-זמנית. בנוסף לכך, הוא מכיל 6 סטים של תופים (60 טונים כל אחד).

הדגם המשובח יותר, SCD-15, מספק 354 צלילים שונים ו-9 סטים של תופים.

בתמונה למטה: Roland SCD

מצעד המשחקים

שינוי אסטרטגי

משחקים ישנים, משחקים ותיקים, עליות, ירידות ושינויים משמעותיים, הביא עימו מצעד המשחקים ה-4.

משחק האסטרטגיה הנפלא COMMAND & CONQUER עליו דיווחנו בוויזים הקודמים, משתלט על הפסגה לאחר 5 שבועות בלבד במצעד, ומוריד מהפסגה למקום השני במצעד משחק אסטרטגיה אחר ותיק - GALACTIC CIVILIZATIONS.

לאחר הפריצה הגדולה במצעד שעבר, המשחק STAR EMPEROR ממשיך לטפס מהמקום ה-17 למקום ה-5! התאוששות מרשימה וחזרה ל-20 הגדולים רשמו לזכותם FULL THROTTLE ו-WORLD AT WAR: OPERATION CRUSADER, שנושקים זה לזה במקומות 18 ו-19 במצעד. משחק נוסף מאותה סדרה, WORLD AT WAR : STALINGRAD, לא מפסיק לטפס במעלה מצעדנו, הפעם הוא מזנק 4 שלבים אל המקום ה-14. לעומת זאת, משחקים אשר היו חלק מ-20 הגדולים עברו לעשיריה ה-3, ביניהם - TERMINAL VELOCITY, TIE FIGHTER ו-JAGGED ALLIANCE.

ניכרת דעיכתם של משחקים ותיקים במצעד, DUNE 2, DARK FORCES, CIVILIZATION ו-DESCENT שמטיילים במדרונות המצעד, אשר גם הפעם נחתם עם SIMCITY 2000. בשני המצעדים האחרונים, היינו עדים לשני שינויים בפסגה. להתראות במצעד הבא.

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl

לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://ww.xs4all.nl/~jojo

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	5	(–)	1
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS	54	(1)	2
VIRGIN	DOOM 2	55	(3)	3
INTERPLAY	DESCENT	44	(2)	4
STARDOCK	STAR EMPEROR	7	(17)	5
MICROPROSE	CIVILIZATION	148	(4)	6
VIRGIN	DARK FORCES	36	(5)	7
INTERPLAY	WARCRAFT	45	(6)	8
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	55	(7)	9
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	8	(8)	10
ORIGIN	WING COMMANDER 3	46	(9)	11
MICROPROSE	U.F.O	80	(12)	12
MICROPROSE	MASTER OF ORION	108	(10)	13
AVALON HILL	WORLD AT WAR: STALINGRAD	34	(18)	14
MINDSCAPE	PANZER GENERAL	48	(11)	15
VIRGIN	DUNE 2	147	(14)	16
MICROPROSE	X–COM 2	30	(16)	17
ATOMIC	WORLD AT WAR:OPER' CRUSADER	58	(24)	18
LUCASARTS	FULL THROTTLE	26	(21)	19
MINDSCAPE	SIMCITY 2000	93	(20)	20

THE LEGEND OF Kyrandia

הוראות הפעלה והתקנה

התקנת המשחק

התקנה ב-DOS

הכנס תקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה (על ידי הקשת אות הכונן D: ו-Enter).

הקש INSTALL ו-Enter ועקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

בכדי לשחק לאחר ההתקנה, הקש בספריה אליה התקנת את המלה: KYRACD.

התקנה ב-Windows

בתפריט קובץ (FILE), בחר בהפעלה (RUN). הקש D:\WINDOWS\WININST (במידה ו-D הוא כונן התקליטורים שלך). עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

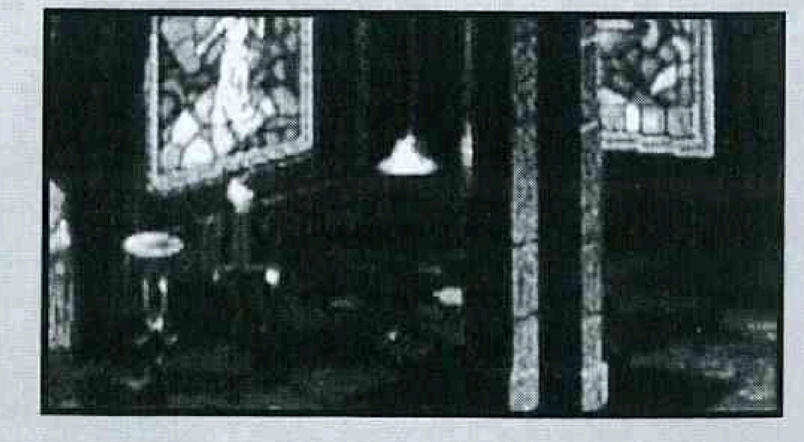
בכדי לשחק בחר ב-ICON שנקרא KYRACD.

מה קורה כאן?

מלקולם הליצן ברח מכלאו המכושף. היחידי שיכול לעצור אותו מלהשתלט על הארץ, הוא קוסם צעיר בשם ברנדון (זה אתה). תוכל לנסות להתמודד נגד מלקולם, לאחר שתלמד לעשות קסמים...

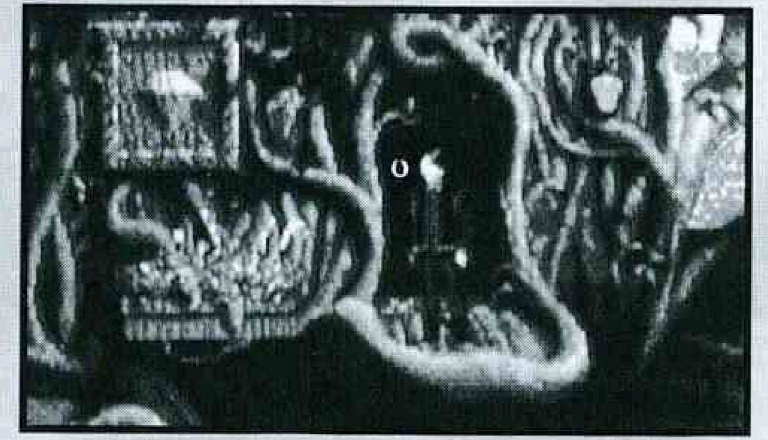
הפעלה

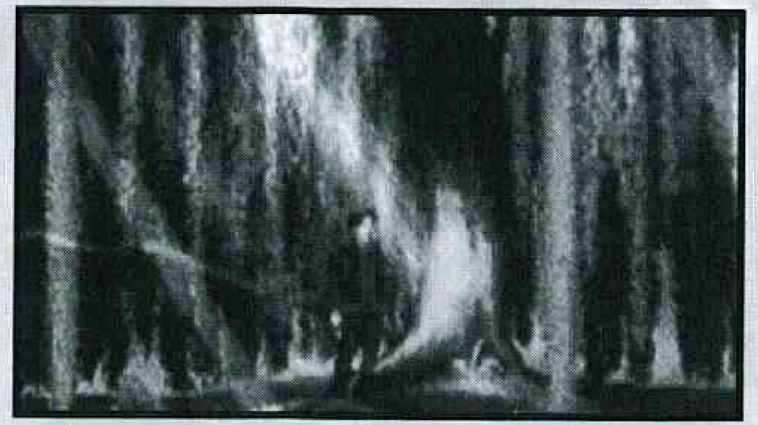
המשחק KYRANDIA פועל בעזרת העכבר. רק הכפתור השמאלי ישמש אותך במהלך המשחק. לחיצה על מקום "רגיל" על המסך (הכוונה למקום בו סמן העכבר לא שינה את צורתו) תוביל את הגיבור, ברנדון, למקום זה במידה והוא יכול להגיע לשם.



לעתים, ליד פתח, דלת או קצה מסך, משתנה הסמן לחץ עבה. אם תלחץ כאשר הסמן במצב זה, ברנדון יעבור לאזור עליו הצבעת (דרך הדלת או אל המסך הבא, וכו').

לעתים, הסמן יעמוד על אחד מקצות המסך, וייהפך לציור של "אין כניסה". במצב זה אין טעם ללחוץ על הכפתור השמאלי של העכבר, מפני שהכוונה היא שאין מעבר ממקום זה.





בכדי להרים חפץ, עליך להעמיד מעליו את הסמן וללחוץ. אם החפץ ניתן להרמה, יישמע צליל מתאים והסמן ייהפך לציור של החפץ. כעת תוכל לצרף אותו לפריטים שאתה סוחב, לנסות להשתמש בו או להשליך אותו בנקודה אחרת במסך.

ניתן להשתמש בחפצים כשהם "אחד על השני" על ידי מיקום חפץ אחד על משנהו, או ברשימת הפריטים שתיראה בתחתית המסך. בסמוך אליה, ממוקם ממשק ה-OPTIONS שבאמצעותו תוכל לשמור משחקים, לטעון משחקים ולשלוט במהירות הטקסט, מהירות תנועתו של ברנדון, במוסיקה ובצליל.

דרישות מערכת

מחשב 286 ומעלה
מערכת הפעלה DOS 5.0 ומעלה
מסך VGA
כונן CD-ROM בעל מהירות רגילה + תוכנת תמיכה ל-CD-ROM מסוג MSCDEX 2.1 ומעלה
עכבר

דרישות מומלצות

כרטיסי קול (נתמכים):
SOUND BLASTER PRO,
SOUND BLASTER,
ADLIB, ADLIB GOLD,
ROLAND MT-32/LAPC-1,
PRO AUDIO SPECTRUM
מערכת Windows 3.1 ומעלה

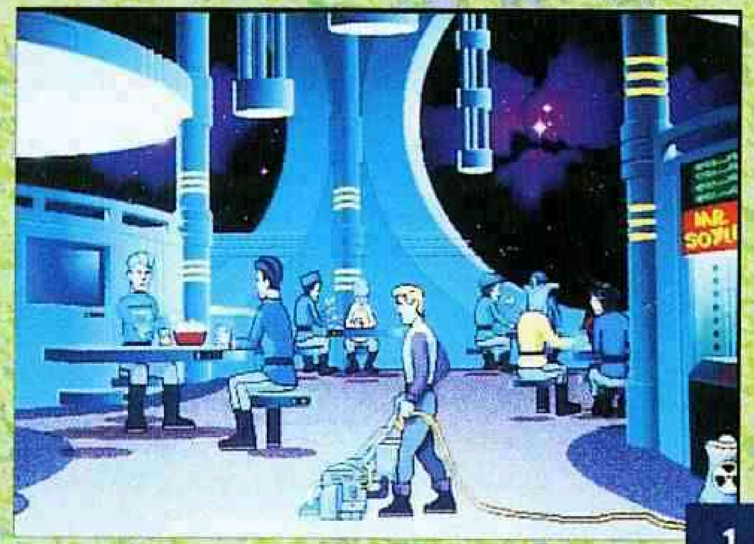
SPACE QUEST

The Spinal Frontier

גוף בתוך גוף

PC

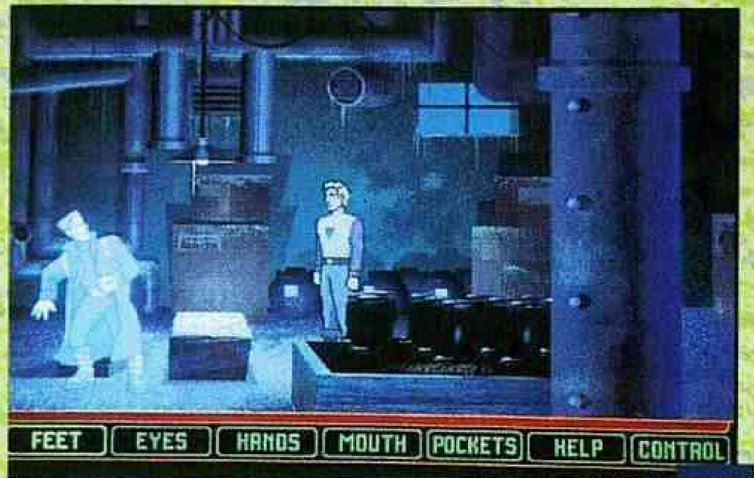
הסדרה חייבת להימשך. בסוף הפרק הקודם חשבנו שרוג׳ר (שהיה בתפקיד קברניט של חללית רצינית) הצליח, אך עדיף לשכוח מכל זאת ולהתרכז במצבו הנוכחי. בעקבות המשפט – נושל רוג׳ר ווילקו מהדרגות והעיטורים והפך למבריק רצפות בדרגה ב׳.
לפנינו הרפתקה גדולה המשלבת פרודיה ועקיצות על סרטים ידועים ואהובים, תוך כדי טיסה גם בחלל החיצון וגם בחלל הפנימי – בתוך גוף של אישה.



1 רוג׳ר מצא את ייעודו בחיים.

2 קיבלנו חופשה – BEAM ME DOWN SCOTTY.

3 בעיר שעל הכוכב האבוד תפגוש בדמויות מוכרות.



4 ארנולד קפוא, תן לו מכה.

5 ריקוד קטן, חשמל סטטי – ואין רובוט...

6 הרכבה נכונה ואתה חוזר הביתה (אלו ידי גבר).

PC

חקירה מצולמת

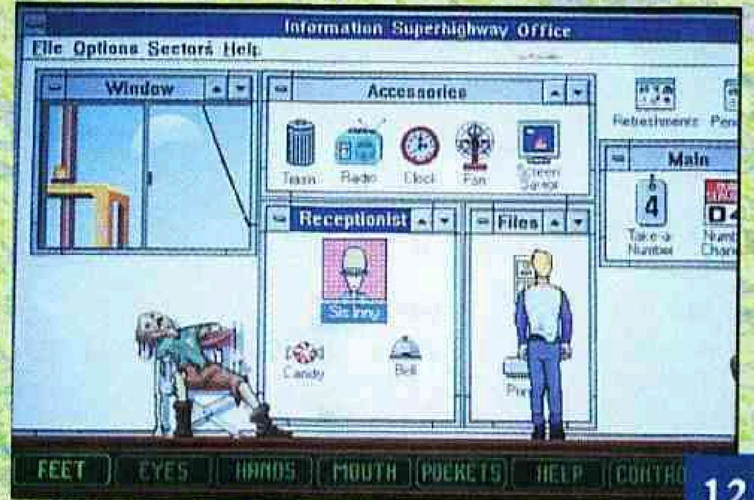
7 אל תסמוך על הסבתא.

8 צביטה וולגרית (לא וולקנית) – סליחה, מר ספוק.

9 האוכל יציל אתכם מהכלא.

10 השתמש בשלט ובחללית שלך.

11 המעבדה של הדוקטור. חפש בכל מקום.



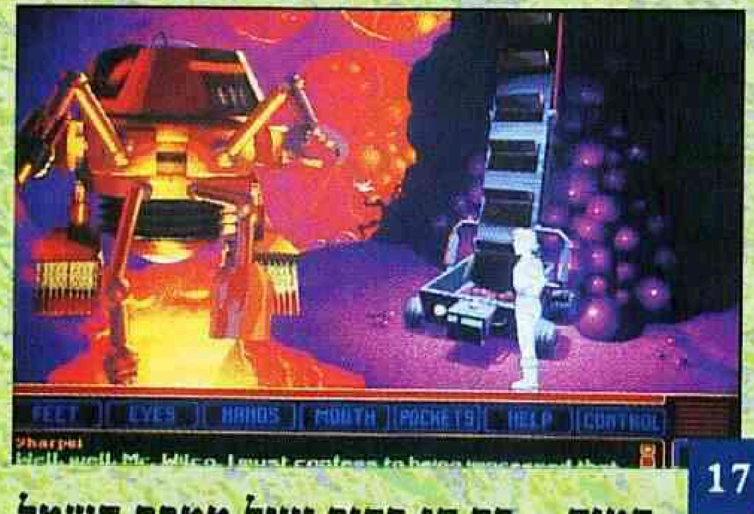
12 תוכנית חלונות במציאות מדומה (המזכירה ידעה ימים יפים יותר).

13 יום במלכודת 2 – הבטן של החברה שלך.

14 לפחות הכבד שלה במצב טוב.

15 יש חיות בבטן!

16 פעם זה היה על צלחת.



17 המוח – רק דג רקוב יציל ממכת חשמל קטנה וקטלנית.

18 האם היא הייתה שווה את זה?

הקאמבק הגדול

מאת: שלום איתי-רן

ערן מצמץ מספר פעמים בעיניו וכמעט חטף שבץ מוחי כאשר החל לעכל את גודל הטרגדיה.

"נו, אין לי את כל הזמן שבעולם," רטן דובר לא מזוהה.

"אני מאחר לחגיגות 5,000 שנה לירושלים. האם למישהו יש מושג מה השעה?"

ערן הצליח להסיט את מבטו מהזרקור, שניסה ללא בושה או שמץ של רחמים לסנוור אותו.

להפתעתו ניצב על דוכן גבוה כדור גדול וורדרד, בעל מספר רב של זרועות בשרניות שמקצותיהן בצבצו עיניים. את "ראשו" של היצור כיסתה פיאה לבנה מעוצבת על פי מיטב המסורת של המאה ה-18.

"בוההה!!" פלט ערן בחלחלה.

"הייי!" קרא ניצב, שעמד ליד בוהה. "מי הרשה להומו-ספיאנס לדבר?"

הבוהה פנה אל ערן וקרא ברוגזה "מהי התיאוריה העומדת מאחורי בריאה זו?"

הנציב כחכח מספר פעמים בגרונו (למעשה, לגרון היה מבנה אנטומי של אף) ואמר "איברי גוף: 1 ראש, 1 גוף, שתי ידיים... וזנב קטן אחד."

"בלה, בלה, בלה," צרח הבוהה. "כמה פעמים אמרתי לך לבחון רק את 700 האיברים הראשונים?"

"אמרת לי זא..." גמגם הפקיד הזוטור.

"אל תענה לי!!!" הופרע באכזריות. "65,390 איברים בחזקת 19. לא פלא, שהנאשם התפגר עוד לפני שהגיע לחלק בו הוא נקרא לתת עדות. לפנינו יצור מוזר למדי בעל שתי עיניים בלבד. האם יש לך מה לומר?"

ערן בהה בבוהה שמולו והבין שהוא כנראה נחטף לבית משפט מעוות במיקום לא ידוע. "מי אתה לכל הדיבוקים, השדים, הרוחות והערפדים?" שאל ערן.

"איזו חוצפה! אני פשוט המום," רטן הוהה.

"אדוני השופט, נראה לי שכדאי שתאמר לו. כך החוק קובע, והרי זה בית דין בולשביקי," אמר הנציב.

"נו, טוב." נאנח הבוהה, "אני מר. מחזיק דבורה, אבל בשבילך אני כבוד השופט, אתה נמצא בכוכב הלכת השני של דלתא לייניקס, ומואשם בפשעים כנגד האנטי אנושות - יצרי אופל מכשפות, חיים מתים, מיקי-מאוס, כוח המחץ ו... וויז בוי. וכמו שנאמר דין פרוטה כדין מאה, היום מחר ולעולם לא, דינך נגזר.

לפתע ערן הבין שהוא זכאי להגנה

(לפחות לפי חוקים לוגיים מסוימים. אותם חוקים שקובעים ש-1+1 לא שווים 3).

הוא פצה את פיו בקול ענות חלושה ושאל "היכן הסנגור שלי?"

שכחתי את ארוחת העשר בבית, וגם לא היה לי כוח ללכת ולקנות משהו במזנון (לא שאני יכול ללכת), הייתי רעב למדי והסנגור בדיוק קפץ לביקור..." מלמל השופט.

ערן הרגיש לא טוב. משום מה המושבעים שבאולם נראו לו מוכרים. ביניהם הצליח להבחין בצביקה הדר, מייק טייסון ומייטי מקס.

הוא לא הבין מדוע הדוד הנחמד שחובש מסכה שחורה כמו של זורו, משחיז משהו שעשוי ממתכת בוהקת על אבן הריחיים.

ערן חש שהוא עומד להתעלף בזמן שהתובע המשיך להטיח בו עוד ועוד האשמות.

מעניין שערן הודה בכל סעיפי האישום (תעלומה זו לא נפתרה עד היום, אבל מיטב החוקרים חושבים שהיה קשר בין מכשיר שחור וגדול שהיה מחובר כדרך אגב למצחו של ערן לבין תשובותיו, שלא עזרו לו בדיוק להוכיח את חפותו).

לערן נמאס כבר לגמרי. הוא חש שהעולם שחור לחלוטין בניגוד מזעזע לצבעו העליז והאופטימי של השופט. פשוט הגיעו מים עד נפש.

ערן זעק ממעמקי נשמתו "די!!!"

"אוקיי, קאט, גמרנו להיום, כולם לקפל את הציוד וללכת הביתה. השחקן הראשי שלנו צריך מנוחה. מחר נעבוד על סצינת הסיום, ביי!"

הבמאי ניגש לערן טלטל אותו מספר פעמים ואמר "היית נהדר היום בצילומים. 6 שעות בלי הפסקה, וואו! אל תשכח לבוא גם מחר."

"מה קורה כאן, איפה אני?" שאל ערן שלקה בהלם קל.

"אתה על כדור הארץ, איפה חשבת שאתה, על כוכב הלכת השני של דלתא לייניקס? כנראה שנסחפת יותר מדי עם התפקיד. חוץ מזה, אמרתי לך לא לאכול יותר מדי בשר אדום לפני יום צילומים. הצ'ק בדרך אליך," במלים אלו נפרד הבמאי מערן.

ערן התחיל להבין מה קורה לו, ועדיין חש בחילה. הוא רץ לעבר השירותים של האולפן, והקיא.

וויז בוי ניקה מעצמו את שאריות קיבתו של ערן וברח למקום אליו דמויות מצוירות נוהגות לברוח.

ערן נרגע וחייך לעצמו, הצ'ק השמן שיקבל יכסה את הטיפול בבית המשוגעים, ועוד יישאר לו מספיק כסף למסטיק עגול.

באחד הפאבים התענג הבמאי על כוס גדולה של בירה בעודו חושב (המום מהעובדה), שיש בני אדם שיעשו כל כך הרבה בשביל צ'ק של 3 שקלים.

תודה לעשרות הקוראים שטרחו, כתבו ושילחו המשך לסיפור הראשון. שלחו למערכת את סצינת הסיום, מקום הימלטותו של הוויז בוי או כל המשך אחר לסיפור. ההמשך הטוב ביותר יפורסם.

BRUTAL

PC

חמוד, יפה וזול

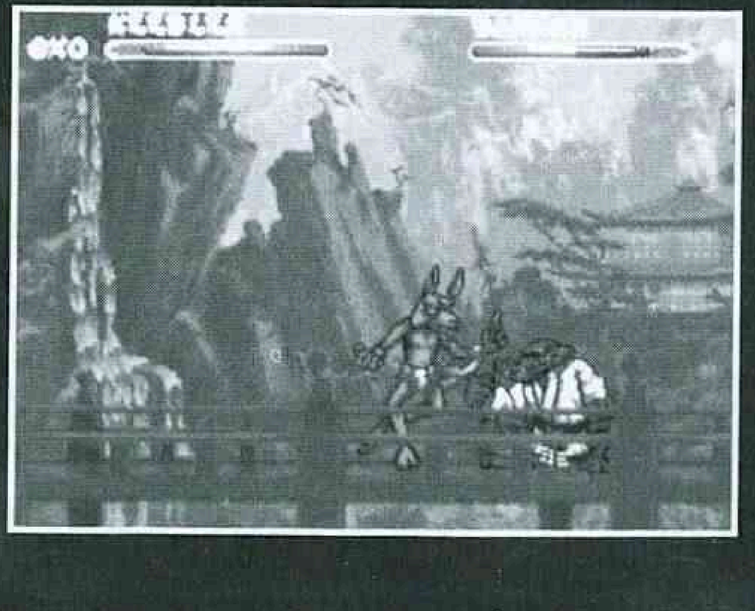
מאת: ניר שקד

בין שפע משחקי המכות שיצאו לשוק לאחרונה תוכלו למצוא את BRUTAL. משחק שלא זכה לתשומת הלב השיווקית שאפיינה ומאפיינת את משחקי המכות הגדולים - SUPER STREET FIGHTER 2, MORTAL KOMBAT 3, TURBO FX-FIGHTER, PRIMAL RAGE ועוד.

אחד האלמנטים המוכרים שכמעט הפכו לנחלתו של כל משחק מכות הדיר את רגליו מ-BRUTAL - במשחק אין דם. החיסרון הבולט מתרכז בעובדה שמכות הסיום יכלו להיות מלאות ויפות יותר, מכות שהיו מוסיפות לאווירה האלימה המאפיינת סוג זה של משחקים. יחד עם זאת, העובדה שאין במשחק טיפת דם הופכת אותו למתאים כמעט לכל הגילאים ללא כל חששות חינוכיים למיניהם.

האנימציה חמודה ופועלת בצורה שוטפת ובלי הפרעות, ובהחלט קשה שלא להתלהב מהעיצוב המצויר והמיוחד של החיות הפועלות (כדאי שתביטו שוב בפוסטר שנמצא בוויז 52).

המשחק נותן לשחקן אפשרות לבחור

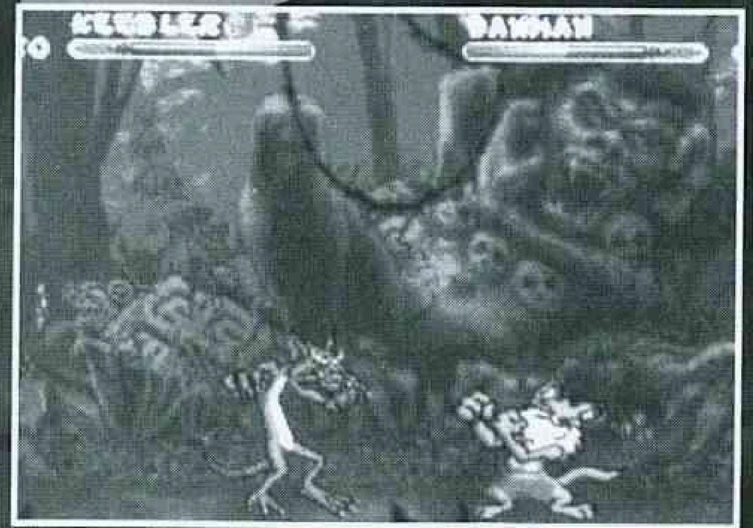


את זירת או אזור הקרב, בקרבות "אחד-על- אחד", כמו גם האפשרות להריץ את הקרב בהילוך חוזר שוב ושוב.

ב-BRUTAL, כמו בכל משחקי המכות, יש דמויות רבות, אבל, לשם שינוי, הדמויות כאן נראות חמודות ולא מפחידות. לכל אחת מהדמויות שיטת לחימה המיוחדת לה, ובתחילת המשחק נערכת היכרות עם הדמויות השונות המרכיבות את הסיפור כולו. מעבר לכך, בחוברת המשחק הסיפורים מרתקים ומספרים על אופיה של כל דמות. לכל דמות יש מספר מכות מיוחדות שונות המאפשרות לה להתגונן בצורה שונה, מה שגורם לקרבות להיות שונים לחלוטין ממשחק למשחק. דרגת הקושי של המשחק נקבעת בפתיחה ומתחלקת לשלוש רמות בסך הכל.

כמעט ואין במשחק גימיקים המאפיינים סוג זה של משחקים. אומנם יש סיפורים יפים על כל דמות והדמויות מצוירות יפה, אבל לא היה מזיק למשחק גימיק שאפיין, לדוגמה, את WARRIORS בו יכולת להיתפס בכל מיני דברים ולהכות מהם. למעשה, כבר הכרנו סוג זה של משחקים, הרעיון מאוד יפה וכל הדמויות נראות מצוין (אולי יותר מדי טוב במקרה זה), אבל אחרי המסך הראשון ההתרגשות הולכת ודועכת.

ולסיכום בגלל חוסר הגימיקים והדם



המשחק עשוי לחזור על עצמו (למרות הופעתו של הדאלי לאמה). המשחק עשוי להיות מושלם לצעירים יותר בעיקר בגלל הדמויות, הסיפורים היפים על כל דמות (קראתי את כולם), האלימות המתונה ומעל הכל מחירו הזול והאטרקטיבי.

FADE TO BLACK

חדש במערכת השמש

מאת: אידלס דוד

המשחק FADE TO BLACK זכה להמון פרסום בשל היותו משחק ההמשך ל-FLASHBACK. למרות זאת, שני המשחקים שונים לחלוטין זה מזה. FADE TO BLACK בהחלט עומד בזכות עצמו, וכמעט כמו תמיד, הכל מתחיל בסיפור.

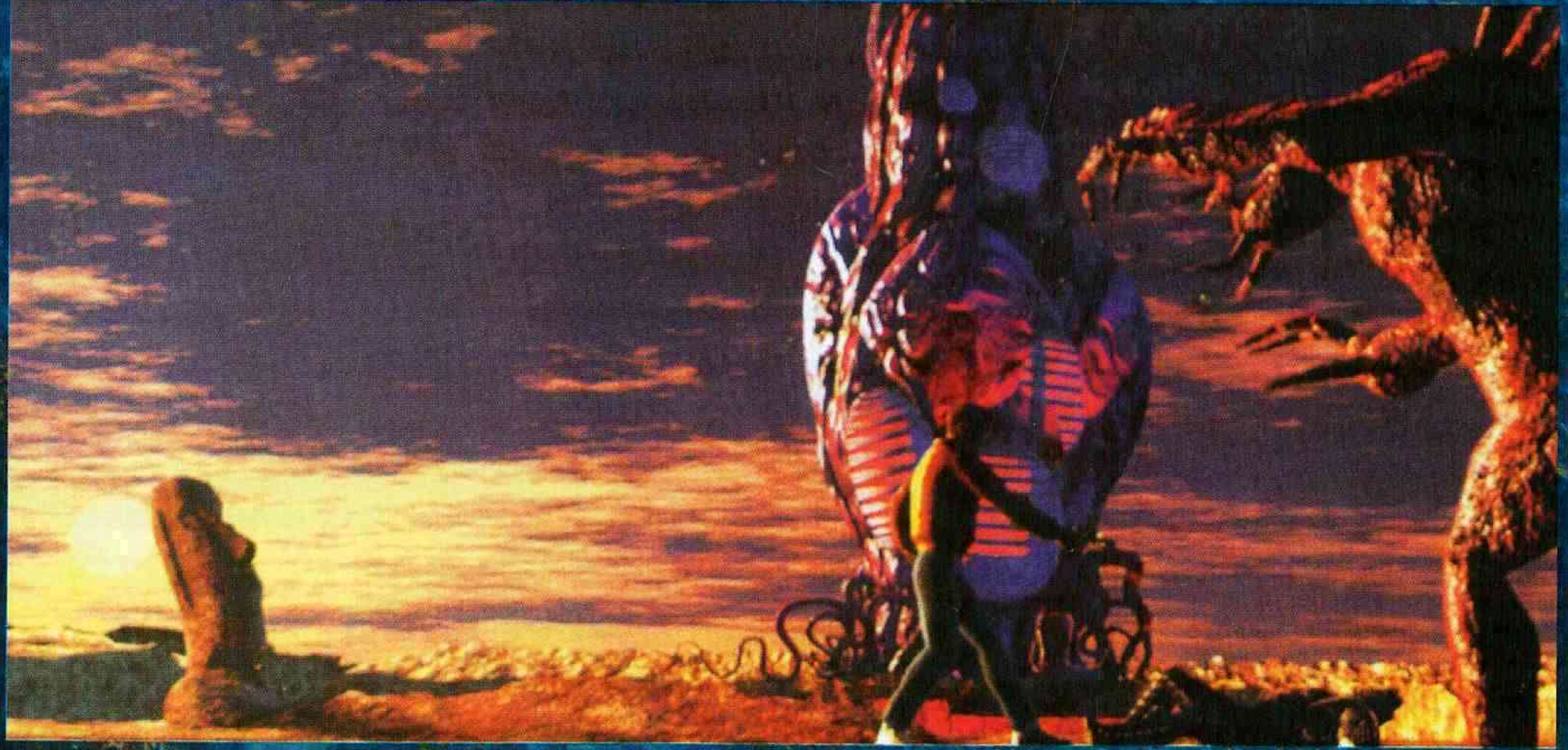
בשנת 2190, מערכת השמש נמצאת בשליטתו של גזע חייזרים: "גזע מעבר לשליטה". אותן מפלצות איומות נקראות MORPHS. המורפים של העתיד מסוגלים לשנות את צורתם לכל דבר שהם רוצים, בדיוק כמו ב-TERMINATOR 2, אלא שהם יצורים אורגניים ולא רובוטים.

סרטון הפתיחה מראה כיצד אתה, CONRAD HART, נזרק לבית הסוהר המאובטח ביותר על הירח. חבריך לתא מפוצצים את ראשו של השומר ומצליחים לחלץ אותך. הם נותנים לך כמה פריטים של ציוד ומכריחים אותך להשתתף במערך המרד שלהם - MANDRAGORE. בתוך חבילת הציוד הזו אתה מגלה את המשימה הראשונה שלך - למצוא מחדש את מכשיר ההסוואה אשר נמצא בבית החולים. למזלך, נתנו לך גם אקדח.

נשק ושליטה

הנשק, למרות היותו חלק חשוב במשחק, אינו נותן פתרון לכל בעיה. אם תסמוך רק על מהירות השליפה שלך, אין לך סיכוי להמשיך במשחק. אי אפשר להגיד שאין כאן קרבות ירי מרהיבים בסגנון DOOM, אך זה לא הכל. המשחק שופע חידות ואפילו אלה המופיעות בשלב ראשון הן הרבה יותר קשות מאלה שהכרנו ב-FLASHBACK. בכל מקרה, לפני שתשתלט על כל אלה, עליך להשתלט על ממשק המשחק.

אפשר להגיד שבשלב הראשון הממשק יכול להיות די מבלבל - המשחק משתמש



באותה שיטה של ALONE IN THE DARK (כאשר אתה הולך, המבט עליך זז ממקום למקום). רצוי ללכת בכל המקומות בחדר הראשון כדי שאחר כך תזוזות המצלמה לא יבלבלו את כיווני התזוזה במצב קריטי. אך אל דאגה, מתרגלים לכך במהירות רבה.

השליטה בדמות היא קלה, הרבה יותר קלה ממה שמשתמע מחוברת ההדרכה. החוברת נותנת רשימה ארוכה של לחיצות כפתורים בכדי לבצע פעולות שונות. כל מה שצריך זה חצים וכמה לחצנים כדי לקפוץ, לירות ולהשתמש בחפצים. כל זה על מקלדת בלבד, אך ניתן להשתמש גם בעכבר. השילוב הטוב ביותר הוא שימוש במקלדת כדי לזוז ובעכבר כדי לבחור בחפצים שונים בתפריט.

משחק מתחכם

אי אפשר להצליח עם המשחק הזה מייד. הדבר לא קשור לאיכות המשחק שלך, היות וזהו משחק די מתחכם. כדי שיהיה לך מושג במה מדובר, אציג רשימה קטנה של הישגים ומחשבות מהקרבות הראשונים שלי.

ניסיון ראשון: "נו, מי רוצה אחת? מי בא נגדי!?" אני נע בחדר הפתוח, שולף את האקדח. יש לי תחמושת בלתי מוגבלת (בהמשך המשחק ניתן למצוא תחמושת חזקה יותר, אך בכמות מוגבלת), ואני רוצה לוודא שהרהיטים בחדר יודעים זאת. "היי, כיסא, אתה מדבר אליי? אתה דיברת אליי? לא, אני לא רואה פה מישהו אחר..." (מי שלא זוכר את הסרט "נהג מונית" שירוץ לראות). אני הולך לעבר הדלת והיא נפתחת באופן אוטומטי. אנחנו יוצאים למסדרון ו - "לאו!" - מכ"מ מופעל... רובוט גדול יורה לעברי. "לירות - מהר!..." החטאתי... אני מת.

ניסיון שני: אני יוצא מהתא, והאקדח דרוך. אני ניצב מול שתי עיניו המטאליות של יצור מעופף. שלוש יריות והוא הפך לשלולית. בית החולים בקומה השנייה, אבל עכשיו יש רק דרך אחת לשם... והיא מובילה אותי ישר לעבר חייזר צורח שמרוקן עליי מחסנית שלימה. ראה ניסיון שלישי...

ניסיון שלישי: הפעם החייזר מקבל את מה שמגיע לו. ספגתי כמה פגיעות (נכנסתי לקרב עם מחסנית ריקה ובזבזתי כמה שניות על טעינה), אבל אני עדיין בחתיכה אחת. מורפים הם יריבים קשים (שליש הזדמנות והם הופכים אותך לשלולית). אחרי נדודים אני מגלה מטבח. אני יורה בטעות בטבח, אבל אל דאגה; הוא היה מורף שהתחזה לטבח. לצערי החברים שלו לא מבינים את "הבדיחה" ומעניקים לי את מסך סוף המשחק.

ניסיון רביעי: די. נמאס לי. איזה משחק מזעזע. הגיע הזמן לנוח. אבל בדיוק באמצע ההפסקה אני מוצא את עצמי נמשך שוב ל-CONRAD ולתסבוכת שלו, זה הפיתוי שאי אפשר לעמוד בפניו במשחק הזה. הגיע הזמן לעשות קצת נזק; אני מוצא את בבית החולים ונועל את עצמי בקרב לייזרים מול צבא אין סופי של מורפים. אני צולל מאחורי ארגז בכדי למצוא מחסה, טילים שורקים מעל ראשי ואני מצליח להיכנס לדלת הקרובה. אני מגלה שזו המעלית. החדר העליון חשוך ועמוק, אבל הנה כמה ארובות על הקיר הרחוק - זו הדרך בה מורפים עוברים מרמה לרמה. אם אשמיד את כל זה, אחבל בגישה שלהם לחדר התחתון; מפנה.

כמעט בכל כתבה...

המשחק יגרום להנאה רבה לכל שחקן PC. כמעט בכל כתבה מופיעה השורה "רואים את התמונות היפות הללו? חכו עד שתראו אותן זזות!" ובכן, המשחק הזה לא יוצא דופן. הגרפיקה חלקה להפליא. גם בצד הקולי יש למשחק מה להציע - דיבור מעולה, פיצוצים ומוסיקה לוהטת אשר משתנה בהתאם למצב השחקן. ניתן אפילו לשמוע את נשימותיהם הכבדות של המורפים מעבר לפינה.

אם נוצר הרושם שאני מעריץ את המשחק הזה, צדקתם. זהו אחד המשחקים הטובים ביותר של השנה. לפעמים הוא עשוי להיות מתסכל, אך FADE TO BLACK הוא משחק שראוי למחמאות רבות ולו רק בזכות הברק המיוחד שלו.

רועי דלאל מקנדה

HERETIC

★ זה הקוד היחידי שרוב השחקנים לא מכירים: COCKADOODLEDOO.

MORTAL KOMBAT

★ אם אתה מפסיד לחץ על כפתור ה-START של השחקן השני ולא תאבד CREDIT.

RISE OF THE ROBOTS

★ כדי להרוג את LOADER השתמשו במכת הכתף.
★ כדי להרוג את BUILDER השתמשו בנגיחה.

מסרמן לירן מנשר

SIM PARK

★ כדאי למכור את הפארק רק אם המתקנים מתחילים להתקלקל.
★ כדאי להשאיר את היועץ.
★ כשאתם בונים מתקן, בנו אותו על פי הדרך שבה הילדים אוהבים אותו.
★ זיקוקים תמיד ישמחו את הפארק.
★ בחנויות לקליעה למטרה של הזקן, תעלו את המחיר לגבוה ביותר, את האחוזים ל-71% והפרס יגיע ל-600 ש"ח.
★ הציבו שוטרים בכל הפארק, שני שוטרים (בהתחלה), ועל כל תור למתקן שימו שוטר.
★ נסו לשמור על פארק נקי.
★ אחרי כל הקאה, נקו במהירות, כי הילדים נגעלים מזה.
★ הקניות הכי טובות הן: המבורגר, צ'יפס וקולה.
★ ברכבות ההרים נועו במהירות הנמוכה כי ילדים עלולים לעוף מהרכבת.
★ אל תלכו דרך האבובים, הילדים נתקעים.

אלעד מנור מרמת גן

THEME PARK

★ בהתחלה של NICKNAME כיתבו HORZA. כשתכתבו ALT-Z יהיו לכם את כל המתקנים, כשתרשמו CTRL-Z יהיו לכם את כל החנויות וכשתרשמו C תגדל כמות הכסף ב-50K.

WACKY WHEELS

★ כשתטעינו את המשחק הוסיפו לפקודת ההפעלה את המלים: ICE, TURBO, JUMP, FIRE, HOG. ICE ייתן לכם יריות קרח, TURBO ייתן לכם מהירות כאשר תלחצו באמצע הנסיעה על ירייה וברקסים ביחד, JUMP ייתן לכם קפיצה כאשר באמצע הנסיעה תלחצו על הברקסים, HOG יאפשר לכם לפוצץ את גלגלי היריבים, FIRE ייתן לכם 99 יריות.

MONOPOLY

★ כאשר אתם מתחילים את המשחק, לחצו על כל הדברים שיש בבנק ולחצו על הסימן שלכם בלוח. כשרואים בציור בנק עם חץ לכיוונכם תקבעו כמה כסף הבנק ייתן לכם, הוא יכול לתת רק עד 68,600. לחצו על הקוביות ובחרו ב-FINALIZE וכל הדברים יהיו שלכם כולל הכסף. על התהליך אתם יכולים לחזור בלי הגבלה.

אמיר עסלי מיפו

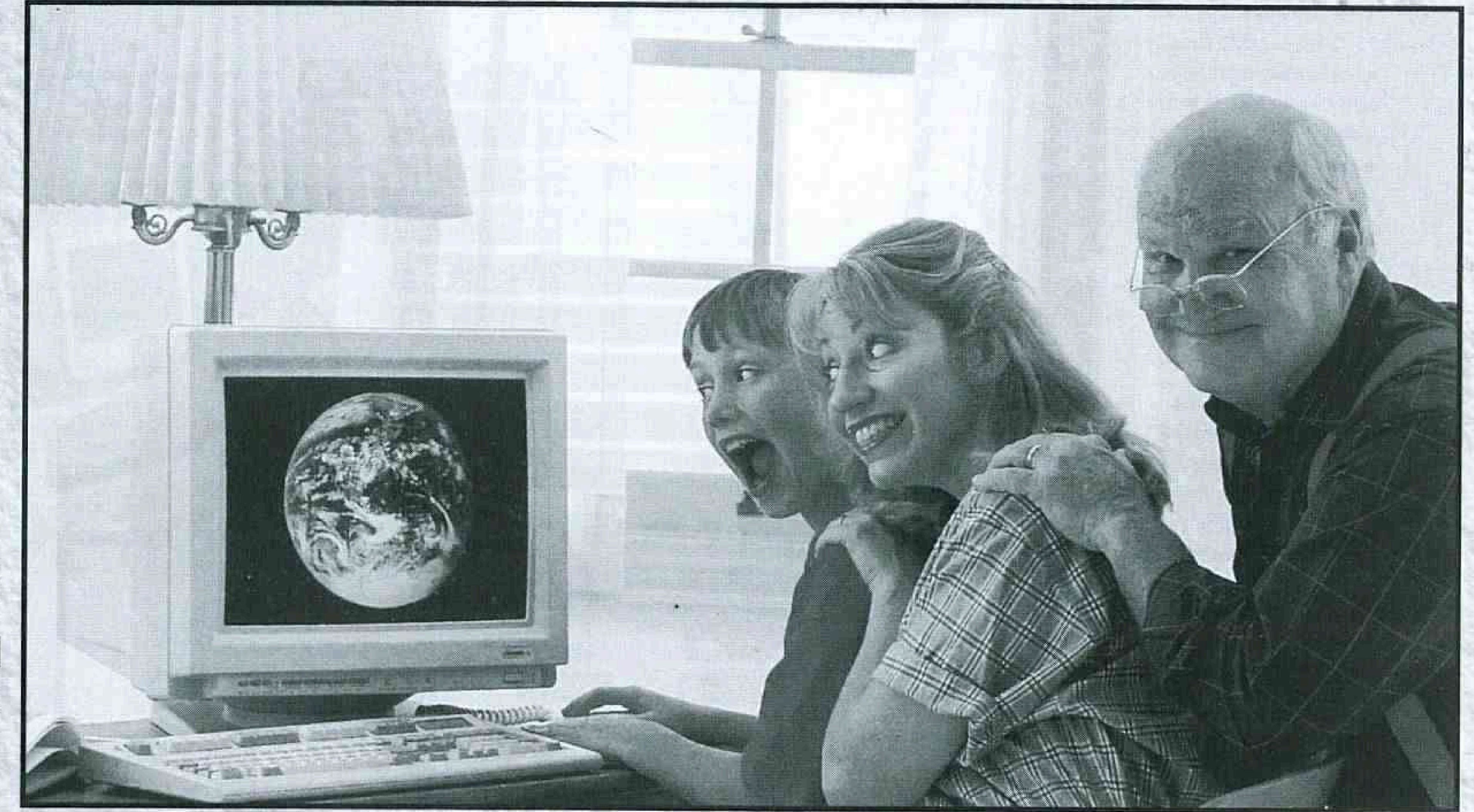
סיימון הקוסם 2

★ בספינת הפיראטים דוחפים את הפיראט העובד עם הכלים. לוקחים את הכלים, מבקשים מב.א. את המבער ונכנסים לחדרו של רב החובל.
★ מסתכלים על היומן ולוקחים את התוכי. יוצאים מהחדר ומחליפים את מגני העיניים במשקפים עם הפיראט הקושר.
★ נכנסים לחדר בו הפיראט ישן, לוקחים את הסכין וחותכים באמצעותה את הסלסלה.
★ לוקחים את הגפרורים.
★ כשאתה מנסה לשרוף את השרשרת, רב החובל יוצא מהחדר ועוצר אותך. כשיחזור השתמש בכלים על הדלת, כך הוא לא יוכל לצאת. שרוף את השרשרת והיכנס בדלת. כשאתה בפנים, קח את המוקוסאיד וצא. עלה למעלה והשתמש בגלויה שביומן המונח על הטלסקופ, לך אל בוסון הקברניט והשתמש בתוכי שלך מול שלו, הדבק עליו מסטיק (כדי שיעמוד), רד ותירדם עד שיתקפו אתכם.

עידן זיירמן מחולון

DOOM 2

★ אם תקיש IDMUS ואחריו מספר מ-0 עד 35 תקבל מוסיקה שונה (לבעלי כרטיס קול בלבד).



SIM CITY 2000

★ לחץ FUND ותשלם סכום מסוים כל שנה. בתחילת העיר, בשנה הראשונה, לחץ FUND פעמיים. היכנס דרך תפריט Windows, ל-BUDGET. לחץ על הספר בשורה השלישית. כעת, לחץ על ISSUE BOND ועל OK. לאחר שתצא מהתפריט חכה שנה אחת ותקבל יותר ממיליון דולר.

מלך האריות

★ הקש DWARF במסך הפתיחה, למעלה תופיע הודעה מהבהבת. אם תלחץ על L תעבור מסך, ואם תלחץ על H תקבל את מלוא הכוח.

המכונה המופלאה

★ אם תקיש את הקוד "RHOMBUS", במקום שבו ניתן לבחור מסכים, תוכל להגיע לכל מסך שתרצה (כאילו גמרת את המשחק).

RETURN TO ZORK

★ בקש מהאיש השיכור מפתחות.
★ המפתחות מתאימים לחנות המתנות.
★ בחנות המתנות מוצאים בטרייה בשביל כדור הבדולח וכרטיסים בשביל WAIF.
★ כדי לקחת את העכברים החולים צריך לשים אותם בקופסה.
★ כשהשיכור מציע לך יין, שפוך אותו לעציץ, תעשה "לחיים" ו"תשתה", המשך כך עד שהוא יתעלף, ואז ייפתח פתח ברצפה ותוכל לקחת בקבוקון.

LANDS OF LORE

★ כדאי לבחור את AK SHEL.
★ קסמי הריפוי יכולים גם להחיות מתים. קסמי ריפוי בעוצמה 3 ומעלה מרפאים גם רעל. קסם ריפוי בעוצמה 4 מרפא את כל החבורה.
★ ב-ROLAND'S HANOR, יש מגילה באח המרוסק.
★ בפונדק הנשר האפור, פתח את הדלת הימנית ויתנו לך מצפן.
★ את הקירות הסדוקים ב-DARACLE'S CAVE אפשר להרוס עם פטיש קרב.
★ ל-DARACLE ב-DARACLE'S CAVE צריך לתת פגיון משובץ ביהלומים.
★ אחרי שגומרים את DARACLE'S CAVE צריך ללכת ל-LAKE DREAD, שם ויקטור ייתן לך חרב ארוכה ותיסע ל-OPINWOOD.
★ השליט של הגורקה (ב-GORKHA'S SWAMP) יטיל עליך משימה. עליך להביא להם מסכה מיוחדת שנמצאת במערה שלהם. בתמורה הוא ייתן לך את השרשרת עם היהלום האדום (רובי האמת).
★ אל תקנה כלום בביצה של הגורקה עד שתבצע את המשימה, ואז המחירים יהיו זולים יותר.
★ קנה את כלי הנשק בנפחיה, ומכור את כל כלי הנשק המיותרים.
★ אם ביצעת את המשימה, המכשף יפתור את מגילת החידות תמורת 50 מטבעות בלבד (במקום 100).
★ תן למכשף של הגורקה את מגילת החידות 4 פעמים. הוא ייתן לך רמזים, וזה יעלה לך 200 מטבעות.
★ פתרון החידה השלישית, הוא למלא בקבוק ריק במי ביצה (הבורות ב-GORKHA'S SWAMP).
★ כדי לעבור מעל הבורות (הביצות) בביצה של הגורקה השתמש בלחש הקפאה.
★ לחש הקפאה משיגים ב-DARACLE'S CAVE.
★ כדי להרוג את התולעת ב-URBISH MINES השתמש בגולגולת הירוקה.
★ קיימות שתי דרכים כדי לעבור בין OPINWOOD לבין UPPER OPINWOOD: בעזרת ה-URBISH MINES (דרך מהירה יותר), או בעזרת הביצה של הגורקה.
★ ב-URBISH MINES בדוק כל מגירה. אם יש בה חפצים, אפשר להשיג מגילה עם לחש כדור אש.
★ אל תסתבך עם הגורקה (למשל, אל תגנוב את רובי האמת או תתקוף גורקה).
★ הפתרון לחידה השנייה (מתיקות של אויב) הוא דבש של צרעות.
★ הפתרון לחידה הראשונה: לחלק ממפלצות האבן ב-URBISH MINES נופל מין לב אחרי שהורגים אותן.
★ ב-URBISH MINES צריך להוסיף למכונה גלגל שיניים ופחם. המכונה מייבשת את המדרגות שמוצפות במים.
★ בעיר יול (YUEL) אפשר להשיג מ-SADIE את הפתרון לחידה הרביעית אם מראים לה את החידה.
★ כדי להגיע לקומה הביניים במגדל הלבן צריך מפתח שנמצא בקומה 3, בקומה 3 מאחורי דלת סודית נמצא עוד מפתח לקומת הביניים.
★ לאחר ש"מנקים" את ה-WER ROOM ב-CATWALK CAVES, צריך ללכת לפינה הצפון מערבית ולחפש על הקיר המערבי סימן של יד, לאחר מכן יש להשתמש ב-DARK GAUNTLET שאספת מהמפקד על סימן היד (כדאי לחפש עוד סימנים כאלו).
★ נגד ה"ניצוצות" ב-CATWALK CAVES משתמשים בברק או בניצוץ.
★ כדי להרוס את מעטפת האופל שעל המלך ריצ'רד יש לסדר את הפסלים כך: קוברה, בן אדם, דרקון וחד קרן.

רן שגיא

DOUBLE DRAGON 2

★ כדי לנצח את כל המאסטרים ואת האנשים השתמש במקוש.

טנקים 1

★ קודים שימושיים במסך הראשון של המשחק:
★ לחץ E+PIC ותיכנס לתפריט, לחץ S עד שזה ישתנה ל-BASIC.
★ באותו תסריט תלחץ C עד 100,000.
★ כדי לשנות כוח מסגרת (למשל מסגרת מעיפה, ועוברת) לחץ Y, ובתפריט לחץ W.
★ כדי להנמיך את עוצמת הרוח לחץ A ובתפריט לחץ M.
★ כדי להוסיף עוד שורה מלמעלה לחץ בהתחלה T ובתפריט B.
★ לחץ W ובתפריט S עד השינוי ל-A+LARGE ועד למעבר לשלב 4 באנגלית.

PC

מאת: דוד זילברשטיין

השם – MECHWARRIOR II.

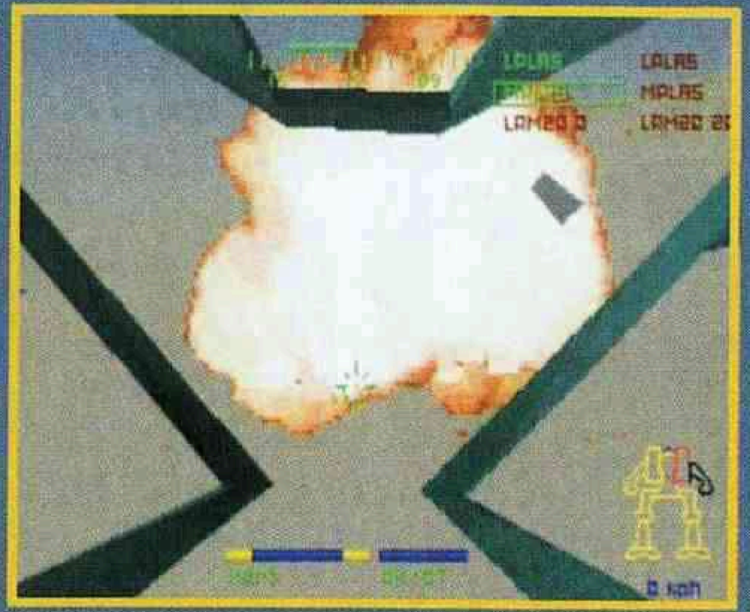
החברה – ACTIVISION.

התשתית – סימולטור של רובוט.

הזמן – העתיד.

המקום – כדור הארץ.

היעד – לשים את ה"איקס" על המטרה ולירות...



והרובוט הטוב ינצח

MECHWARRIOR II

הקורא הוותיק (ובעל הזיכרון), בוודאי יזכור שבאחד מגיליונות העבר פרסמנו כתבה על EARTHSIEGE, משחק סימולציה המתאר רובוטי תקיפה ענקיים, הנשלטים על ידי נהגים/טייסים אנושיים. אותו משחק התבסס (אם לא חיקה) על משחקי / MECHWARRIOR BATTLETECH של חברת FASA. אז זהו. לא עוד. הדבר האמיתי הגיע. היישר מהעתיד מגיח אלינו MECHWARRIOR II, מלא בחידושים, הפתעות, אימונים ומשימות.

מדע בדיוני מוכר

לאחר שהעולם התמחשב, כוחות ההון הביאו לשליטתם של עריצים חמסנים בארץ. קבוצות מחתרת (שבטים (CLANS) של שכירי-חרב), נלחמות ביניהן על עקרונותיהן תוך שימוש באמצעי הלחימה החדשניים ביותר – ה-MECHS. אתה כמובן, אחד מאלו הנוהגים באותם רובוטים, ומקצוען מוגדר – MECHWARRIOR. בתחילה תעבור סדרת אימונים (שליטה ב-MECH היא עניין מסובך) ולכן ישנם מספר שיעורים, כגון: הליכה, שליטה בגוף הרובוט, אימון ירי וסימולציות קרב. כל שיעור נעשה בהשתתפות מדריך, המדבר אליך ממכשיר קשר ונותן לך הוראות (ואני מתכוון, מדבר – SPEECH, ולא מדבר – TEXT).

הקמפיין

מעבר לאימונים וביצוע משימות חד-פעמיות, קיים כאן קמפיין עלילתי והמשכי המוליך אותך ממשימה למשימה, כשהתוצאה של כל משימה יכולה להשפיע על התפתחות העלילה. הבעיה העיקרית כאן היא שהאימונים מעבירים לך רק את הבסיס. אם רוצים לנצל את כל הפונקציות של המשחק, צריך להשתמש בהמון מקשים בזמן הקרב. כלומר, עליך לשנן את תפקידו של כל מקש ומקש ולספוג הרבה מפלות (וללחוץ הרבה פעמים LOAD...), עד שתשלוט ב-MECH ברמה שתאפשר לך להביס אויב בקרב שקול.

לרשותך עומדים האביזרים הבאים:

קסדת VIRTUAL REALITY – המאפשרת מעקב אחר תנועת הראש של הטייס בתוך ה-MECH.

RUDDERS – פדאלים -המאפשרים את תנועת פלג הגוף התחתון של ה-MECH ימינה ושמאלה.

ג'ויסטיק רב כפתורי עם מצערת – רצוי FLIGHTSTUCK PRO או THRUSTMASTER, המתוכנתים היטב לממשק של MECHWARRIOR II. המצערת משמשת לוויסות דחף המנוע.

מערכת נשק - כמו ה- THRUSTMASTER WEAPON SYSTEM, שבה עוד כפתורים רבים המתוכנתים באופן הגיוני לממשק המשחק – לשימוש בראדר, מצלמות, כוונון מטרה, טילים, הצלבת כלי נשק וכו'...

בייבי של FASA

והרי לכם קוריוז מוזר. חברת FASA, הלא היא חברה למשחקי תפקידים, מעולם לא הצליחה לגרום למשחקי התפקידים שלה להיות "שלאגרים" כמו D&D ו-HERO, מהסיבה הפשוטה שהם היו דומים מדי למשחקי לוח טכניים ופחות מדי עלילתיים. השנים חלפו ודווקא תחום המחשבים אימץ את העלילות והעולמות הבדיוניים ממשחקי התפקידים, תוך יצירת משחקי מחשב המבוססים על מוצרי FASA. ראינו את זה בסימולטור הטיסה המצוין RENEGADE (המבוסס על המשחק RENEGADE LEGIONS), וכיום אנו רואים זאת שוב ב-MECHWARRIOR II (נכון. מן הסתם היה פעם גם MECHWARRIOR I אך לא נרחיב עליו את הדיבור). ההסבר לתופעה הוא די פשוט – אותם פרטים טכניים מרובים המעייפים את השחקנים ומרתיעים אותם מלשחק במשחקי התפקידים של FASA, מנוהלים כעת על ידי המחשב, ולנו נותר סימולטור-אקשן נטו.

המשימות

ללא היתקלויות, משימות כמו פטרול שגרתי או חדירה לבסיס אויב שמור יהיו משעממות. אסור לשכוח, מדובר בסימולציית קרב ולא בשום דבר אחר. אחרי שנבחר את ה-MECH למשימה, נחמש אותו ונצא לדרכינו, יגיח הקרב משום מקום. די ברור שאין טעם לעמוד מול MECH אויב וסתם לירות אחד בשני, אך זה מה שיקרה בהתחלה. ספרתי – ואי אפשר לשרוד יותר משלוש קרבות בדרך זו.

אחרי השוק הראשוני לומדים תחבולות – ירי מרחוק במטרה לפגוע דווקא ברגליים של האויב ולנצל את יתרון המהירות שלך. או אם אתה כבד, איטי ומגושם, כדאי שתנסה לשתק לאויב את כל הלייזרים למיניהם, לעמוד מולו ולשמור ממנו מרחק סביר עם מגנים מלאים, כך שיבזבז את כל התחמושת שלו ויהיה חסר אונים. שוב, דרושים אימונים רבים עד שמצליחים להילחם מול אויב אחד בצורה טובה. והמשחק באמת מתחיל כשאתה מפקד על קבוצה של MECH-ים המתמודדת מול כמה אויבים.

קורס MECH-ים

ובכן MECHWARRIOR של FASA, שמלחמת הרובוטים בו מיוצגת במשחק/ממשק הלוח BATTLETECH כבר כמה שנים, הפך ללהיט בחו"ל (בעיקר בארה"ב), שם קיימים BATTLETECH CENTERS – מרכזים הדומים ל"מכונות הווידאו" שלנו, אלא שבחו"ל האנשים נכנסים למתקנים מבודדים שנקראים ה-"MECH-ים" - תאים המכילים מספר מסכים, ג'ויסטיקים, דוושות ומשחק הדומה לזה שתיארתי עד עכשיו.

המכונות הן המקור – MECHWARRIOR II, לעומת זאת, הוא גרסת המחשב האישי לאותו משחק. לכן אם נראה לכם שצריך להיות פריק רציני ומשועבד למשחק, אתם די צודקים.

PC

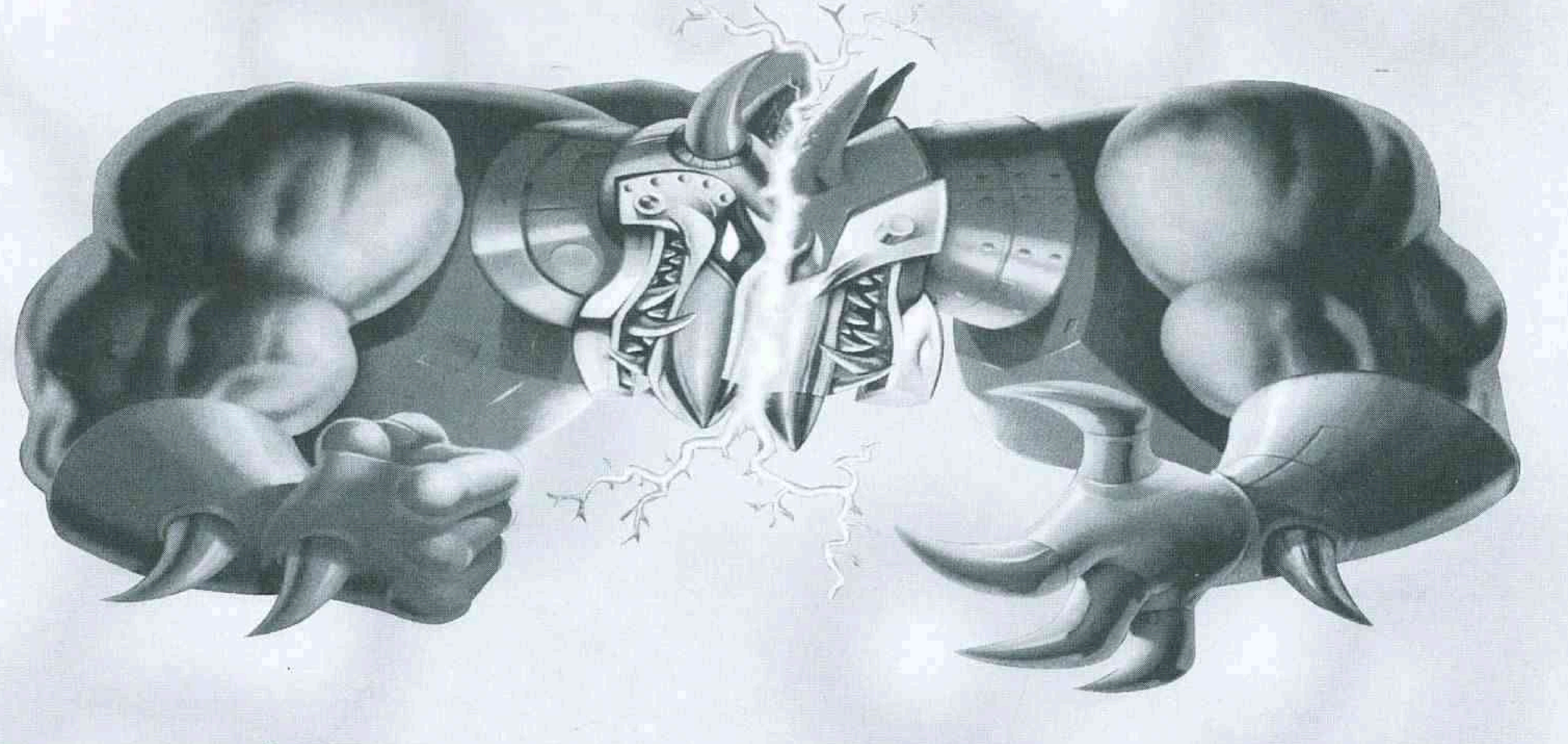
"למה מי MECH?"

ה-MECH, כפי שאתם רואים בציורים, הינו שם כולל לרובוט ענק, הבנוי בצורה אנושית - שתי רגליים, למרות שלעתים הן בעלות צירים הפוכים מאלו של האדם. MECHS בעלי רגליים כאלו נקראים CHICKEN-WALKER, כי מבנה הרגל הזו דומה לזה של תרנגול, בניגוד ל-MAN-WALKER (גוף, לפחות שתי זרועות ו"ראש" המהווה תא טייס ומרכז בקרה). למעשה, ה-MECH הוא הטנק העתידני - משוריין מאין כמוהו, בעל יכולת תנועה ובעל ארסנל כלי נשק (ותחמושת) בכמויות שאף כלי משחית אחר לא מסוגל לשאת.

דרך התפעול של ה-MECH יעילה ביותר. הידעת, כי את ה-MECH מפעיל אדם אחד בלבד, בעוד שטנק המכיל קנה אחד בלבד ומספר מועט של פגזים, מופעל על ידי צוות המורכב משישה אנשים. המחשב המרכזי של ה-MECH מחובר אל הנהג/הטייס בעזרת אמצעי הנקרא NEURO-HELMET. מרגע חבישת קסדה זו, ה-MECH יבצע את הפעולות שהנהג מבצע (לפי המבנה והצורה שלו). פעולות כמו ירי, הפעלת RADAR, שינוי מגנים וכו', יכולים להתבצע על ידי מסוף מחשב ועל ידי פקודות מחשבה מה-NEURO-HELMET.

קיימים סוגים שונים ומשונים של MECH-ים. הקלים ששוקלים מעט (20 טון בלבד) הם המהירים יותר. והכבדים (אפילו 100 טון) שעמידים יותר בפני התקפות, ומסוגלים לשאת הרבה כלי נשק ותחמושת. אגב, אומנם תותחי לייזר/פוטון/אנרגיה לא זקוקים לתחמושת, כך שתוכל לירות בהם לעד, אך הם מפזרים חום. מפלטי החום שלך מורידים את רמת החום ב-MECH בקצב איטי יחסית. תן ל-MECH להתחמם יותר מדי, והוא ייכשל, יתקלקל ואם המנוע שלו "ממש" יתחמם - הוא יתפוצץ. לעומתם קיימים מכונות הירייה המבוססות על תחמושת של קליעים. אלו אומנם לא מתחממים, אך דרוש מקום לתחמושת השוקלת הרבה. טילים לטווח קצר/בינוני/ארוך נמצאים בהישג יד, וזה למעשה מסיים את פירוט כלי הנשק על רגל אחת. מעבר לכך, בתוך ה-MECH ישנן מערכות מכ"מ, מצלמות, מערכות כיוון מתמקדות (בעלי יכולת זום על המטרה) ועוד כמה "צעצועים" אותם תגלה לבד.

Battle Beast
מכת צפרדע



מאת: אור פלג

משחק זה אומנם משתייך לאותו זן של משחקי מלחמה שהספקנו להכיר, אך בכל זאת מסתבר שגם בתחום זה יש מה לחדש. המשחק מגיע על גבי תקליטור אחד, עמוס בגרפיקה, צליל ומכיל מעל ל-8,000 אנימציות שונות, וכל זה כדי להשביע את התיאבון של "לכסח את האויב". בנוסף, תמצאו על התקליטור כ-9 הדמיות (demo-ים) שונות למשחקים נוספים של החברה, שבחלקן אף תוכלו לשחק ולקחת חלק פעיל.

מה קורה פה?

אז נכון שזה נשמע קצת מוזר. עלילה במשחק שכל מטרתו היא להכות ולהרוג את האויב? אך בכל זאת קיימת סיבה לכך. הסיבה במשחק זה היא ניסיון השתלטותו של "איש הצפרדע" על העולם. תפקידך הוא לעצור את האיש כאשר אתה נלחם תחת פיקודו של מפקד צבאי עצבני במיוחד שיצעק, יצרח ויתעצבן, על מנת שתצליח במשימה. אתה למעשה, אחד מתוך שש הדמויות השונות של החיות, מהן תוכל לבחור את הדמות אותה תשחק, ומולך תתמודד חיה נוספת שגם אותה תוכל לבחור (אותה יוכל לשחק המחשב או חבר).

המשחק נפתח בקטע אנימציה קצר המשתנה בכל פעם שרואים את השתלטות הצפרדעים במקומות שונים, כמו: האמבטיה (ראיתם פעם צפרדע יוצאת מתוך הטוש?), המעדנייה וכד'.

העלילה במשחק מתפרשת על גבי שמונה אתרי לחימה "אקזוטיים" שונים, והם: הסמטה, חצר הזבל, המרתף, הביוב, חצר העצים, חצר הרכבת, המאורה והמעבדה, בה יתנהל הקרב המכריע בין דמותך לבין "איש הצפרדע" האימתני.

המעבר בין אתר לאתר נעשה דרך מערכת הביוב, כך שאל תופתע אם תמצא את עצמך מנהל מירוץ ביובים נגד המתחרה, כדי לנסות ולהגיע לפניו לאתר הקרב הבא במטרה להרוויח זמן בו תוכל לבחון ולבדוק את האזור, לגלות ולאסוף את כל האמצעים והכלים השונים שנמצאים במסך, ולהרוג צפרדעים כדי לצבור נקודות ובונוסים נוספים. לאורך המשחק ישנן שלוש דלתות המובילות לשלושה חדרים, בהם ניתן לקבל כלי נשק חדשים ולשפר את הקיימים.

מי אתה?

כאמור, במשחק יש שש דמויות שונות, מתוכן תוכל לבחור דמות לעצמך ולאויב. הדמויות במשחק מצוירות ונראות כאילו נלקחו מסרט מצויר. לכל דמות יתרונות וחסרונות המיוחדים לה. ניתן לנצל זאת כאשר בוחרים את הדמויות ויוצרים יתרונות על גבי היריב. לכל דמות שני מצבים: מצב גדול ומצב קטן, כאשר ניתן להחליף בין המצבים בכל עת במהלך הקרב. ישנן פעולות מסוימות הניתנות לביצוע בשני המצבים, אך עיקר המכות או הפעולות השונות מחולקות לפי גודל הדמות. לא כל דמות יכולה לבצע את כל המהלכים, וישנן פעולות מיוחדות לדמויות שאותן ניתן למצוא במהלך המשחק. הדמויות מהן ניתן לבחור הם: ספארטיקוס ("הגדול"), קולאפשא ("דג החרב"), ורמין ("השד הקטן"), נאסאטור ("הרוצח"), טורקודא ("הזנב") ומורדן ("נשיקת המוות").

על המסך

מאחר ומשחק זה מתיימר להיות שונה, לא תמצאו כאן גרפיקה שאפילו מתקרבת להיות ריאליסטית (מציאותית). לעומת זאת, תמצאו גרפיקה מ-ש-ג-ע-ת, מצוירת וצבעונית, בסגנון גרפיקת המשחקים של Lucas Arts (יומו של הטנטיקל, סם ומקס ודומיהם). גרפיקה הומוריסטית מלאת צבעים ופרטים, המופיעה בששת המסכים השונים בהם מתרחש המשחק, כמו גם בדמויות השונות. כאן טמון חיסרון של המשחק והוא עודף הפרטים - הרקע המצויר והדמויות הנלחמות מקשים להבחין מה בדיוק קורה על המסך.

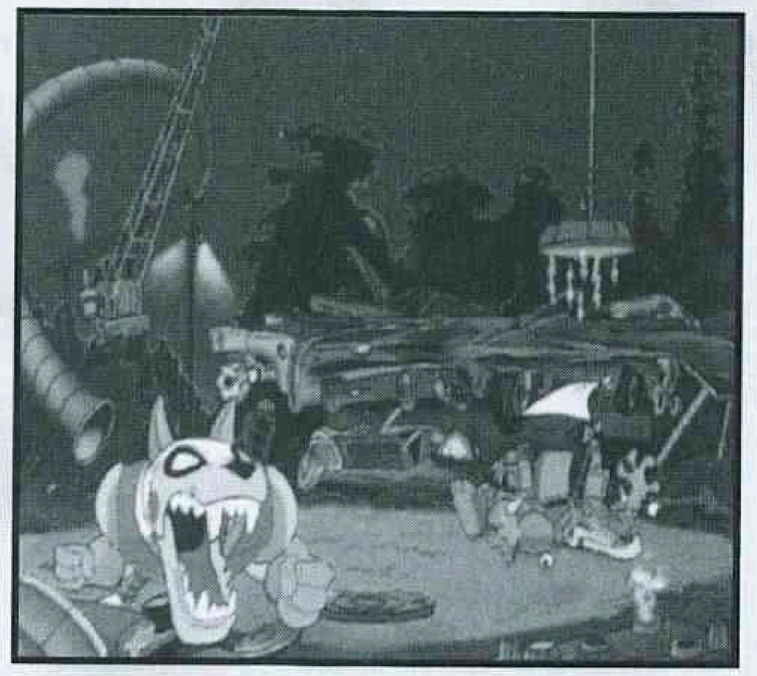
רק הקול ידבר

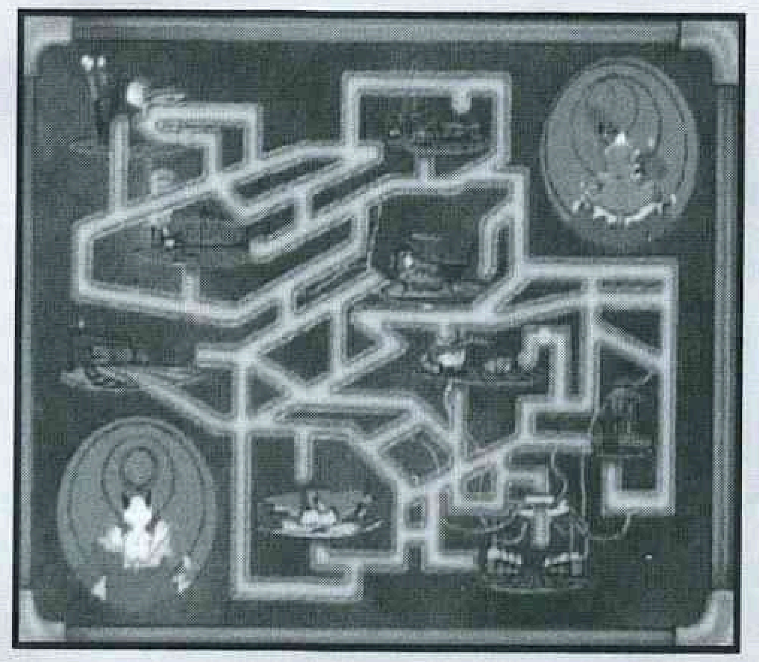
הצליל הינו אחד החלקים החשובים ביותר במשחקי המלחמה ובמשחקי המחשב בכלל, שהרי היום כמעט בכל מחשב מותקן כרטיס קול מסוג זה או אחר, והמוסיקה והאפקטים הקוליים משפיעים על המשחק לא פחות מהעלילה והגרפיקה. ואכן, גם בתחום זה לא צפויה אכזבה. החל מתהליך התקנת המשחק ניתן להאזין למנגינות ולקטעי המוסיקה מהמשחק, כשברקע מופיעה התמונה הראשית של המשחק, ובו בזמן ניתן לראות כיצד מתקדמת ההתקנה.

במהלך המשחק ניתן לשים לב למנגינה המיוחדת בצירוף האפקטים הקוליים השונים בכל פעולה שנעשית, בין אם מדובר בשינוי גודל הדמות ובין אם מדובר במכות השונות. בכל אופן, לא תמצאו כאן את הצליל הרגיל והמוכר של משחקי המכות, אלא צליל שונה, חדש ומיוחד המותאם לאופי המשחק. בנוסף, תוכלו לשמוע את קולותיהם של "איש הצפרדע" (מטרתכם הסופית במשחק) ושל המפקד, שיוציא את גרונו כדי שתלחמו כמו חיות. הדיבור עצמו שוטף וברור, והאנגלית פשוטה.

ההתקנה

בתור התחלה אתם צריכים מעבד 486 במהירות 33Mhz. אם עברתם את מכשול המעבד, מציבים בפניכם מכשול נוסף: מינימום זיכרון פנימי - 8MB. והדרישות ממשיכות: חובה - VGA 256 צבעים, כונן קשיח, עכבר, כרטיס קול ו-CD-ROM (יש היום שחקנים בלי כונן קשיח או עכבר?!). ובנוסף Windows 3.1 או - וכאן החידוש הגדול - Windows 95.





כן, קראתם נכון. זהו אחד מחלוצי המשחקים (אם לא הראשון) שהגיע לארץ בצורה מסודרת, ומתוכנן לפעול גם על המערכת החדשה ביותר - Windows 95.

למשחק ישנן שלוש אפשרויות התקנה, והן: "**המומלצת**" - התקנה זו תעתיק אל הכונן הקשיח שלכם, שבוודאי צפוף גם כך, כ-32MB של קובצי הפעלה וצליל על מנת לאפשר תנועה חלקה יותר על המסך. אך אין מה לדאוג, לאלו מכם שהמקום שלהם בכונן הקשיח שואף לאפס, קיימת ההתקנה "**הקומפקטית**" - שתתקין 1.2MB של הקבצים ההכרחיים בלבד להרצת המשחק. ולבודדים שקראו את השורות האחרונות ואמרו לעצמם "קטן עליי" קיימת ההתקנה "**המלאה**" - שמעתיקה למעשה את כל הקבצים הנמצאים על התקליטור אל המחשב שלכם, כך שאין צורך להכניס את התקליטור לכונן בכל פעם שמפעילים את המשחק. הבעיה היחידה בהתקנה זו היא הדרישה לכ-101MB (!!) על הכונן הקשיח. למשחק מצורפת חוברת בעברית להתקנה פשוטה ומהירה (אומנם לא בהתקנה המלאה שזו תיקח "קצת" זמן) ולהבנת ההשתלטות על העלילה, האזורים והשליטה במשחק.

ים הכפתורים שמסביב

המקשים העיקריים במשחק הם מקשי החצים ושני מקשים נוספים שניתן לבחור. כל המכות והפעולות במשחק מבוצעות תוך צירופים שונים של המקשים. במשחק קיימות טכניקות לחימה חדשות, כגון: טאטוא, התקפות ראש, ומכות מיוחדות שניתן לאסוף במשך המשחק, אך ריבוי אפשרויות הלחימה מביא גם לריבוי צירופי המקשים השונים, דבר הגורם לא פעם לבלבול.

כמובן שבמשחק זה כמו בכל המשחקים מאותו הסגנון, קיימות האפשרויות הרגילות של הפחתת הפרטים והצליל כדי לעזור למחשבים האיטיים בתנועה חלקה יותר. כמו כן, ניתן לשנות פרטים נוספים שישפיעו על הקרב (באיזה צד תתחיל הדמות, הגבלת זמן וכד'). בנוסף לכך קיימת אפשרות נוספת של שמירת המשחק (עד כחמישה משחקים), כך שלא צריך להתחיל בכל פעם מנקודת ההתחלה.

לסיכום, כל מי שחיפש משחק מכות קצת שונה, עם גרפיקה וצליל כמו במשחק יומו של הטנטיקל ומכות בסגנון STREET FIGHTER, עשוי למצוא את האבידה.

מלאכת מחשבת

מאת: אורן רביב

KLIK ושלושת הלומדות

אני עוד זוכר את היום ההוא (אי שם בשנת 1988), היום בו ראיתי את הלומדה הראשונה בחיי. זה היה עוד על ה-XT הישן והטוב שלי, שעכשיו מעביר את ימיו אי שם במחסן. כך חלפו להן 7 שנים בהן החלטתי, שעד שלא יופיע איש אמיתי על המסך במקום סימן הסמיילי הקטן שמופיע כשלוחצים CTRL ו-Z – לא אתקרב ללומדות.

מאז התקדמה הטכנולוגיה בצעדי ענק לעבר שנות האלפיים, כך שאתם יכולים להיות בטוחים ששלוש הלומדות החדשות שהגיעו למערכת וויז מחברת מחשבת, אפילו לא מזכירות את התוכנות שהזכרתי בפתיח.

בחברת מחשבת החליטו לשים רגש על תוכנות ולומדות מהשורה הראשונה, ואכן הדגש בלומדות החדשות הושם על הכייף. מוסיקה באמצעות כרטיס קול, אנימציה יפה ואם הקשת על משהו לא נכון, לא רק שהרמקול הפנימי של המחשב לא יצפצף בקולו, אלא שכאן מגרים את המשתמש לנסות ולחקור כמה שיותר מקומות על המסך.

הנסיכה והצפרדע

מוצר זה שייך להגדרה של ספר ממוחשב. הוא חלק מסדרת סי.די.פרוף שחברת מחשבת הוציאה בשיתוף עם חברת סטימצקי. ספר ממוחשב הוא סיפור שהועבר למחשב, כאשר כל הפיכת דף בספר משולה להחלפת מסך במחשב. הנסיכה והצפרדע מלווה כולו בקול אנושי, כולל ההנחיות, כך שההורים לא צריכים להישאר ליד ילדים קטנים שאינם יודעים לקרוא או שאינם קוראים היטב, ולהקריא להם את הסיפור.

מחשבת לקחו את הסיפור המקורי של האחים גרים, והוסיפו לדמויות המקוריות דמויות חדשות שמלוות את הסיפור והמשחק. לסיפור הנסיכה והצפרדע הוספו שתי פיות בעלות אופי מיוחד העוזרות לשחקן כאשר הוא נתקע בבעיה במשחק.

היות וכל המסך בנוי מדמויות או חפצים שאמורים להגיב לפעולות המשתמש, העניין ברף לא נגמר לאחר שהמספר סיים להקריא את השורה הרלבנטית לאותו עמוד, אלא נמשך כאשר הקורא מנסה לבדוק מה יקרה אם, למשל, ילחץ על הארנב הסגול שיושב ליד הנסיכה.

בסך הכל הסיפור הנסיכה והצפרדע מחזיק מעמד כבר שנים רבות, ואין סיבה שלא ימשיך להחזיק מעמד, בפרט כשגרפיקה יפה וקולות רקע באיכות גבוהה מלווים אותו.

בגדי המלך החדשים

בגדי המלך החדשים, בדומה לנסיכה והצפרדע, הינו סיפור שהועבר מעולם הספרים לכונן התקליטורים שלכם. אני לא חושב שאני צריך לספר לכם את סיפור האגדה המפורסמת של הנס כריסטיאן אנדרסון, אלא רק אוסיף שכמו בלומדה הקודמת, גם כאן הוסיפו דמויות חדשות ושלל רעיונות רעננים. לסיפור הכניסו את מירנדה המראה, שמשמשת בתור מארחת ומציגה את ההוראות על גבי המסך.

קסם התות

קסם התות הוא תוצאה של גישה חדשנית ללומדות. בפעם הראשונה אפשר ללמוד ולשחק בלומדה שנמצאת בעולם תלת ממדי. כל הדמויות והעצמים שמופיעים במוצר הינם בעלי שלושה ממדים, מה שגורם ללומדה להיות מתוחכמת יותר מלומדות אחרות, ומאפשרת פעילויות שונות שלא ניתן להפעיל בסביבה דו ממדית. אמנם בלומדה הזו משתמשים בטריק של הקטנת מסך, כלומר, השחקן צופה באירועים על מסך קטן שמופיע במסך המחשב שלו, וכך האנימציה לא מתפרסת על פני כל המסך, אך אפשר להתעלם מהפרט הזה כשרואים את העבודה הטובה שהושקעה בלומדה.

הרעיון שעומד מאחורי כל זה מספר על רוני שזוכה בתפקיד הראשי בהצגת סוף השנה – הקוסם. מסתבר שלרוני שלנו אין בדיוק עודף חוכמה ולכן במקום לשחק את הקוסם כמו גנדלף (LORD OF THE RINGS), ליהנות מתשומת הלב המורעפת עליו ואולי גם לזכות בחוזה הוליוודי, הוא רץ החוצה לחצר ופורץ בבכי. בשלב קריטי זה נכנס לפעולה תות קטן ומנסה לנחם אותו. אומנם הטבע לא חשב על מתכנתי לומדות כשיצר את הירק (או הפרי) הקטן והאדמדם הזה נטול רגליים, ידיים ופרצוף תלת ממדי, אבל מה שווה דיוק מדעי כשקיים הסיכוי שתות יתפוס את הילד ויגרום לו לבקש מהוריו לקנות את הלומדה.

את ביצוע התוכנה אפשר להגדיר כטוב מאוד עד מעולה. ניכרת חשיבה על כל הפרטים, כולל התאמת הקולות הנכונים לדמויות המתאימות. בכל מקרה, קשה לערוך השוואה בין הלומדה הזו לבין שתי הקודמות, היות וזוהי לומדה בכל נתוניה והקודמות קרובות יותר לספר משחק מאשר ללומדה.

KLIK & PLAY

K&P הינה תוכנה מיוחדת שבעזרתה ניתן ליצור משחקים שונים תחת Windows. מגוון המשחקים שאפשר ליצור בעזרת התוכנה הוא עצום, וזאת הודות למבחר הצלמים (ICONS) העשיר שהתוכנה מביאה למסך המשתמש. בעזרת התוכנה הקלה להפעלה ניתן לתכנת הכל, החל ממשחקי פינג-פונג בסגנון פופקורן העתיק, ועד ליצירת משחק שישתף את המשתמש עצמו ואת חבריו. הדבר ניתן לביצוע בשל הגמישות הרבה של התוכנה, המאפשרת למשתמש להכניס בנוסף לחומר העזר הקיים בה גם קובצי קול וקובצי תמונות. כדי להכניס קול משלך לתוכנה לא צריך יותר ממיקרופון וכרטיס קול, וכדי להכניס תמונות דרוש סקנר.

התוכניות הבסיסיות לעומת זאת, אינן דורשות כל ידע במחשבים. הבנה וקליטה טובה יספיקו כדי ליצור משחקים יפים ומעניינים. פרט נוסף שמופיע בתוכנה הינו סרטון וידאו קצר, שמסביר כיצד ליצור את התוכנית הראשונה. היות וכל הסרט מלווה בצילומי מסכים הדבר מקל מאוד על הבנת העקרונות הבסיסיים בתכנות משחקים.

עם כל הכבוד...

לאחר כמה שעות של צפייה ומשחק בלומדות האלו אני יכול להכתיר את משחקליק כהכי מעניין. זה היה כמובן ברור ועם כל הכבוד למלך, לבגדים שלו, לנסיכות, לצפרדעים ואפילו לקסם התות שניסו להתחרות בתוכנה – לא היה להם שום סיכוי. לעומת זאת, לילדים קטנים, אין ספק שהתוכנות האלו מעולות. רואים שאכן נעשתה פה עבודה טובה והשקעה בכל פרט ופרט.

PC

HAMMER OF THE GODS

אסטרטגיה ויקינגית

מאת: דוד זילברשטיין

לאחר שהרומאים נטשו את ממלכות הצפון, ולפני שהנוצרים הגיעו והביאו עימם את DRAGNOROCK האיום, היה זה עידן חשוך, עידן של תוהו, עידן של מלחמה. היה זה עידנם של הנורדים.

קטע זה הוא חלק מן הפתיח של משחק אסטרטגיה חדש מבית התוכנה של NEW WORLDS COMPUTING, ששמו HAMMER OF THE GODS.

אנשי ברזל בעלי נפשות ברזל לחמו בארץ כדי לכבוש אותה. הם שלחו הרבה מיריביהם ל-VALHALA, גן-עדן הלוחמים, מחובקים בזרועות ה-VALKYRE. אך בתוך כל אלו היו ארבעה שלא רצו להילחם לנצח ב-MIDGARD או להישלח מתים אל האלים ב-VALHALA. הם רצו את מתנת האלים בעודם בני-אנוש חיים ב-MIDGARD. בפני הארבעה התגלה ODIN, אדיר האלים, וחזה שזה אשר יתעלה על שלושת האחרים, יכבוש את הארץ, יזכה באהדתם של האלים הזוטרים ומאותו יום ועד אחרית הימים יהיה ל"פטיש האלים" - HAMMER OF THE GODS.

אז מה זה בדיוק?

HAMMER הוא משחק אסטרטגיה. עולם ההתרחשות של המשחק הוא עולם פנטזיה המבוסס על המיתולוגיה הנורדית. אתה יכול לבחור להיות אדם, גמד, ELF או טרול. מרגע בחירתך, אתה למעשה מכהן כשליט הגזע שלך ומתחיל לפתח מעצמה.

מעבר ל-4 גזעים אלו, קיימים בעולם גם ויקינגים, קלטים וסאקסונים. אלו אינם נמנים על ארבעת המתחרים על אהדת האלים, אלא מהווים מעין מערך כוחות ניטראלי שמדי פעם אתה כובש את מושבותיהם. ככל שתכבוש יותר ערים, תתעשר יותר, ככל שתתעשר יותר תוכל להעצים את הצבא שלך ולבצר את הערים שבשליטתך. ככל שהצבא שלך גדול יותר ועריך מבוצרות יותר, תוכל לכבוש יותר ערים. כאן למעשה בא לידי ביטוי "מעגל הקסמים" שקיים בכל משחק אסטרטגיה - ככל שאתה מצליח יותר מצבך משתפר, מה שמגדיל את סיכוייך להצלחה בעתיד.

גימיקים

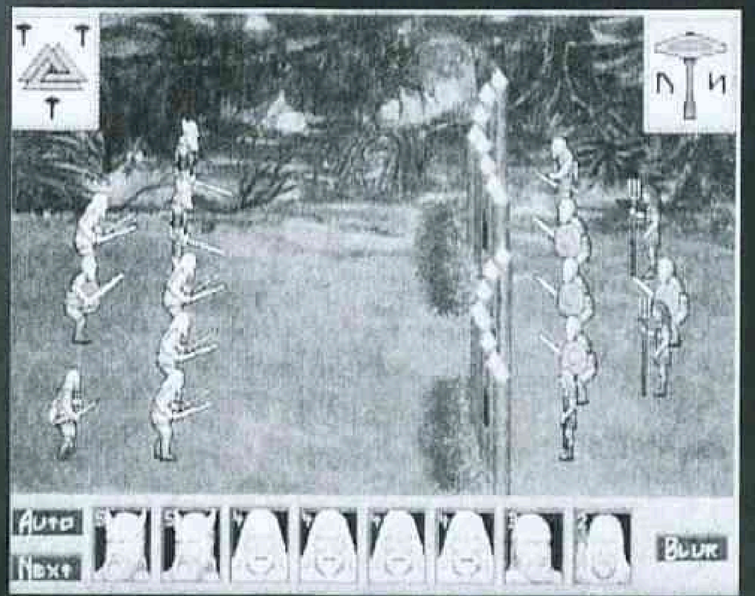
משחק אסטרטגיה ויקינגי זה רעיון נחמד מאוד אבל ב-DUNE II היה REAL-TIME ACTION, ב-CIVILIZATION היה לנו משחק אסטרטגיה שהטכנולוגיה בו מתפתחת מהמצאת הגלגל ועד לשיגור טילים גרעיניים וב-SIM CITY 2000 מפת המשחק היא תלת ממדית ומסתובבת. היום כל משחק אסטרטגיה חייב כמה שפנים בכובע, אסים בשרוול או בקיצור גימיקים.

YGGDRASSIL - עץ האלים

בתחילת התור הראשון, לפני שאנו מגיעים למפת המשחק שממנה מתרחשים כל האירועים, אנו רואים שרטוט של עץ משפחה מורכב. למעשה זהו אינו עץ משפחה, אלא מפת האלים הנורדית, שבראשה עומד ODIN, שליט האלים. מפה זו נקראת YGGDRASSIL במיתולוגיה הוויקינגית. חבל רק שכרגע אנו נמצאים בתחתית. אנו יכולים לבחור באחד משני האלים שבתחתית. כל אחד יציע לך משימה (QUEST). משימה יכולה להיות כל דבר מ"שלם 500 מטבעות זהב בסוף התור", "צא להרוג את הדרקון האיום שבהרי המזרח", "השמד עיר בירה של אחד מיריביך" ואפילו - "הב לי את בתך לכלה". אם קיבלת על עצמך משימה, לא תוכל לבחור אחרת עד שתבצע אותה. כשתצליח לעמוד במשימה תוכל להתקדם שלב אחד במעלה ה"עץ" ולקבל משימה מאל חשוב יותר, עד אשר תגיע ל-ODIN. אם תעמוד במשימה שיטיל עליך, תנצח במשחק. בזה לא נגמר הגימיק. בכל פעם שתעמוד במשימה בהצלחה, האל שעבורו ביצעת אותה ייתן לך מתנה כלשהי. מתנה יכולה להיות נשק קסום, כמה יחידות חיילים שיצטרפו לכוחותיך או מפלצת כלשהי, כגון: ענק או איש לטאה שלא תוכל להשיג בדרך אחרת.

גיבורים, מכשפים וקרבות

גימיק נוסף הוא למעשה שיטת הקרב של HAMMER. בניגוד למשחקים רבים אחרים בהם הקרב מתרחש באופן אוטומטי - המחשב מחשב את עוצמת כוחותיך מול זו של אויבך, ב-HAMMER כשאתה מתקיף (או מותקף), מסך המפה משתנה והופך למסך שדה הקרב המראה את שדה הקרב מהצד (החיילים נראים בפרופיל), כך שאתה יכול להניע את כוחותיך ולהעמידם במערכים אסטרטגיים שונים. תוכל לבחור מי יתקיף את מי ומי ישתמש בחפץ קסום ומתי. כל חייל (או יותר נכון, דמות) מכוחותיך, הוא בעל הנתונים הבאים: קרב פנים אל פנים, הגנה, ירי ותנועה. בעוד



ש"תנועה" הוא ערך שאין לו שימוש בקרב (מהווה את מספר ה"משבצות" שאותה דמות יכולה להתקדם מחוץ לקרב), והערכים האחרים יוצאים לפועל בקרב בלבד. ההגנה משמשת הן בתור רמת הקושי לפגוע בדמות והן כמספר הפעמים שיש לפגוע בדמות על מנת להרוג אותה.

לדמויות השונות (לוחמים, קשתים, טרולים, ענקים, גיבורים, מכשפים, שלדים וכו') יש כמובן ערכים שונים. קיימים עוד כמה גימיקים קטנים, כגון: טרולים בעלי יכולת REGENERATION, שבכל תור שני מחזירים לעצמם נקודות הגנה שאיבדו. גיבורים וקוסמים הם היחידים שיכולים להחזיק בחפצים קסומים, היכולים להעניק מספר יתרונות כמו קסמים, נשקים, שריונות טובים יותר, יכולת ריפוי ועוד.

לא בזאת מסתכם העניין, כשאתה מתקיף עיר כלשהי, הצד המגן יכול להישאר בתוך העיר. מכאן נובע שהדרך היחידה לחדור אל צבאות האויב היא על ידי פתח צר בחומה, דרכו יכולה לעבור דמות אחת בכל פעם, שצריכה להתמודד עם התקפה של לפחות 3 אויבים (במלים אחרות, גזר דין מוות). בכדי לנצח בקרב כזה, על התוקף לנהל מתקפת קשתים וקסמים על המגנים המבוצרים, עד שיחסל אותם או עד שיפילו את החומה והקרב ייהפך לרגיל.

ביזה והתיישבות

ביזה מהווה חלק חשוב ב-HAMMER OF THE GODS. לוויקינגים מקום של כבוד במצעד הבוזזים של ההיסטוריה, ולכן בניגוד לשאר משחקי האסטרטגיה בהם אתה פשוט עושק את משאבי העיר ומספחם לממונך האישי, ב-HAMMER בכל פעם שתנצח בקרב בעיר, יופיע תפריט שלם המוקדש לביזה, על גבי תמונת לוחם ויקינגי המניף את חרבו ביד אחת ובשנייה אחת מעלמות העיר על רקע המבנים הבוערים, גופות חיילי האויב והממון שנאסף על ידי חבריו הוויקינגים. למעשה יופיעו 4 אפשרויות: RAID (לפשוט על העיר), PLUNDER (לקחת שלל), RAZE (לעשוק את העיר) ו-SUBJUGATE (לספח את העיר). למרות שבעברית נשמע לנו שלשלושת הראשונות משמעות זהה, למעשה כל אחת מהן טומנת בחובה משמעויות והשלכות שונות - מפשיטה קלה על העיר (כדי לברוח מהכוחות הרודפים אחריך) ועד להחרבת הכפר והקמת התיישבות שלך במקומו.

דיפלומטיה

עד לשלבים הסופיים אינך חייב להילחם בשלושת הגזעים האחרים. תוכל לפתח מעצמה בעודך בקשרי שלום ומסחר עם שכניך. הקשרים המפורטים במסך הדיפלומטיה מאפשרים לך להעניק מתנות של חסד לאחד ממתחריך, לאיים עליו, לשאת ולתת עימו או להציב בפניו אולטימטום. שחק את הקלפים שלך נכון, ותוכל לגרום לכולם להילחם אחד בשני ולהחליש את עצמם בעוד אתה מתעצם וצובר כוח.

WIZ

וויז

56

גיליון

JOHNNY MNEMONIC

סרט באמת אינטראקטיבי

מאת: דוד זילברשטיין

ממש בימים אלה מגיע לארץ הסרט JOHNNY MNEMONIC. סרט מדע בדיוני (בסגנון הסייבר-פאנק). מסתבר שיבואני משחקי המחשב בישראל זריזים יותר מיבואני סרטי הקולנוע, היות ומשחק המחשב JOHNNY MNEMONIC כבר נמצא על מדפי החנויות. ביקורת על הסרט לא תמצאו כאן, אבל על המשחק דווקא כן.

האיש שידע יותר מדי

אתה הוא JOHNNY MNEMONIC. מקצועך - בלדר, או בעברית יותר נורמלית, שליח. אינך סתם שליח, אלא שליח מיוחד. אתה מעביר מידע (אינפורמר) בדרכים מיוחדות ובלתי שגרתיות. אותן דרכים אפשריות אך ורק בעולם העתידי הסייבר-פאנקי בו מתרחש סיפורינו. הדבר המשמעותי ביותר הנגזר מהעולם העתידי, נעוץ בהתפתחות הטכנולוגיה המאפשרת לערוך בבני-אדם השתלות מלאכותיות, ובכלל זה גם של מחשבים ושאר מוצרים טכניים זעירים, שפשוט יתפקדו בתיאום עם הגוף שלנו.

בגופו של JOHNNY הושתל כונן קשיח מזערי, דרכו ניתן להעביר אינפורמציה. אתה כמובן לא יודע מהי האינפורמציה שאתה מעביר, עד שתקבל קוד הורדה שבאמצעותו תוכל לפלוט את המידע מראשך למחשב כלשהו. מסתבר שאותו מידע שאינך יודע מהו חשוב מאוד לכמה אנשים, משום שאין שום סיבה אחרת להגעתם של רוצחי יאקוזה למקום המסתור שלך, כשהם חמושים בכל מיני כלי נשק עתידניים... לאחר שתברח מהם, כדאי מאוד שתמצא את קוד ההורדה של המידע לפני שהרעים (והיאקוזה הם רק ההתחלה) ימצאו אותך. רק כך תוכל לשרוד במשימה הזו ולחיות באושר ועושר עד למשימה הבאה (JOHNNY MNEMONIC 2?).

סרט אינטראקטיבי

אני מניח שכבר הספקתם לשמוע יותר מכמה פעמים את הביטוי סרט אינטראקטיבי, כשמדובר במשחק CD-ROM. יחצ"ני חברות התוכנה דשו במונח וביזו אותו בכל דרך אפשרית. אני מרשה לעצמי לכתוב ש-JOHNNY הוא באמת, אבל באמת - סרט אינטראקטיבי (ואני לא יחצ"ן, וגם לא חברת תוכנה). אז אחרי שאתם מסיימים לצהול מאושר על כך שסוף סוף יש דבר כזה, מעניין איך תגיבו אם גם ארשה לעצמי לומר שהסרט האינטראקטיבי הזה רחוק מלהיות מדהים. אבל לפני שאתם מתאכזבים הרשו לי לספר לכם מה זה בדיוק, מה אינטראקטיבי ומה סרט במשחק הזה.

המשחק כולו לקוח מהסרט. רובו בחלקים שהופיעו וחלקו בחלקים שלא נכנסו לעריכה הסופית. אתה צופה בסצינה ואחר כך נקודת המבט הופכת להיות זו של JOHNNY. בעזרת החצים תוכל להתבונן מסביבך ולנוע בחדר, ומקש הרווח יבצע את כל הפעולות הקונבנציונאליות שאנו מכירים ב-QUEST-ים (לפתוח, לדחוף, להשתמש וכו'...). אולי זה נשמע משעמם, אבל כבר בהתחלה, כשמתנקשי יאקוזה יורים מכל עבר ואתה חייב לברוח למקום הנכון, אתה מרגיש את הדופק עולה, האדרנלין זורם ואת לחץ הדם מתגבר. הבעיה היא, שבסוג כזה של משחק, ציפיתי לעלילה שאינה לינארית (עלילה שיכולה להתפתח בכיוונים שונים). ב-JOHNNY הדבר כמעט ולא קורה, עליך לנסות, לשגות ולמות שוב ושוב עד שתמצא את הכיוון הנכון או את הפעולה המסוימת שיש לבצע, בדומה למשחק SPACE ACE או DRAGON'S LAIR (פרט לעובדה שהמשחק מתבסס על קטעי וידאו ולא על קטעים מצוירים).

הנה פתחתי חלון

המשחק פועל תחת Windows (תומך גם ב-Windows 95). הגרפיקה רצה דרך Quicktime for Windows והמוסיקה והקולות דרך ה-MIDI MAPPER של Windows, ממש כמו בשאר משחקי החלונות. חבל שהמשחק לא תומך בסטנדרט MPEG והאנימציה מופיעה כחלון קטן במרכז המסך. אם הייתה תמיכת MPEG המשחק היה כמובן רץ על כל המסך.

כפי שהזכרתי, מלבד החצים ומקש ה-Enter, כמעט ולא נוגעים בשאר המקלדת. במשחק של ניסוי ותהייה כמו זה, כמובן שיש SAVE-ים. אין הגבלה למספר המשחקים השמורים וזה טוב. הבעיה היא שהמשחק נשמר אך ורק בתחילת הסצינה, גם אם כבר התקדמת בתוכה ועברת חלקים קשים.

יש גם קטעי אקשן, בהם הממשק משתנה קצת ומאפשר לך להרביץ קצת לרעים במקום לברוח ולהשתטח כל הזמן (אל תשכח שאתה שליח ולא לוחם). אל תצפו למגוון מכות כמו ב-MORTAL KOMBAT כי אין כאן דבר כזה. מקש אחד לבעיטה, אחד לאגרוף ואחד לחסימה. בכל פעם שתטען משחק, תשמור משחק או תיפסל, יופיע תפריט השליטה מתוגבר ביפנית חביבה שתעיר הערות מקצועיות או שתתרום לך מחוכמת חייה. זהו למעשה החלק היחידי במשחק בו תשתמש בעכבר (קצת מוזר לגבי משחק התומך ב-Windows). תוכל לטעון, להתחיל מהתחלה, לשמור או לצאת.

מכיוון שהמשחק רץ ב-Windows, כדאי להוסיף עוד כמה דברים - ראשית כל, המשחק לא יפעל אם יש אפליקציה נוספת שרצה ברקע. זה די מתסכל, במיוחד עבור השחקנים שנוהגים להשאיר כמה חלונות פתוחים ברקע באמצע העבודה.

כש-JOHNNY רץ, הוא רץ לבד (סתירה מצלצלת לכל האידיאל שמאחורי Windows, המאפשרת ליישם כמה תוכנות באותו זמן), מדוע אם כן המשחק מיועד ל-Windows? הסיבה לכך אינה נעוצה בנוחיות השחקנים (חלילה), אלא בנוחיות המתכנתים. מכיוון שהמשחק מתרחש ברובו בקטעי וידאו ארוכים, הדרך הנוחה ביותר למתכנתים הייתה להשתמש ב-Quicktime ופשוט להריץ את הסרט בחלון, מבלי להסתבך יותר מדי.

למרות הכל יש כאן גם יתרון. כש-JOHNNY רץ (אם המחשב עומד בדרישות המינימום) הסרטון לא יקרטע או יקפץ, אלא ירוץ חלק. צל"ש קטן נוסף מגיע ל-JOHNNY על כך שקולות הרקע, ובעיקר הדיבוב, מסונכרנים היטב, כלומר אנו שומעים את המלים בתיאום מדויק לתנועות השפתיים. זה נראה לכם טבעי, אבל אלו מכם שישחקו במשחקים המשתמשים בווידאו, כבר נודעה להם האמת המרה שלא תמיד זה כך.

אמרנו שהמשחק לינארי מבחינת העלילה, מה שלא ייאמר לזכותו. אבל העלילה, לינארית ככל שתהיה, לא רעה בכלל. מעבר לקטעי האקשן הסביבתיים, קיימים גם קטעי המכות. הסצינות המקושרות לקוחות מהסרט, וברמת משחק הוליוודית שעדיין לא נראתה במשחק מחשב. בנוסף לכך קיימים כמה מחסומי מחשבה, חידות קטנות ומתוחכמות. והכי חשוב, אחרי שמתת עשרות פעמים וטענת SAVE קודם, העלילה רצה באופן חלק, ממש כמו... סרט.

סיכום

לטעמי לא כדאי לקנות את המשחק לפני שרואים את הסרט. ראשית, כדי שלא תהרסו לעצמכם את הסרט וגם כדי שתבינו את המשחק טוב יותר. מעבר לזה, סרט הוא חוויה קולנועית שמחירה 20 שקל. השאלה היא, האם אתה מוכן לשלם בערך פי עשר מזה כדי להפוך את החוויה לאינטראקטיבית?

PC

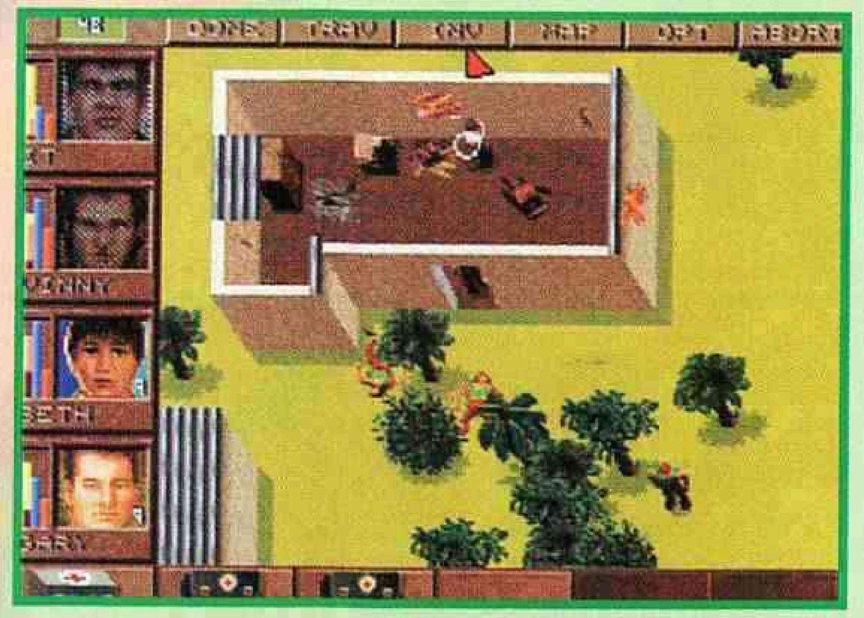
Jagged Alliance

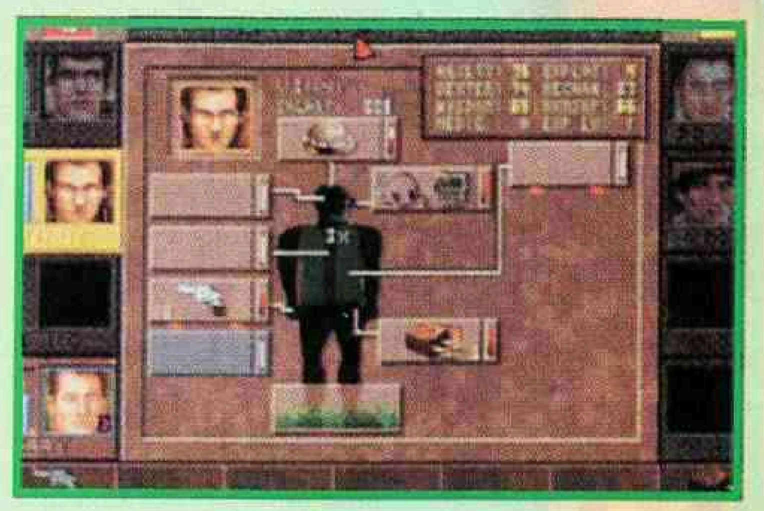
חג לאילנות

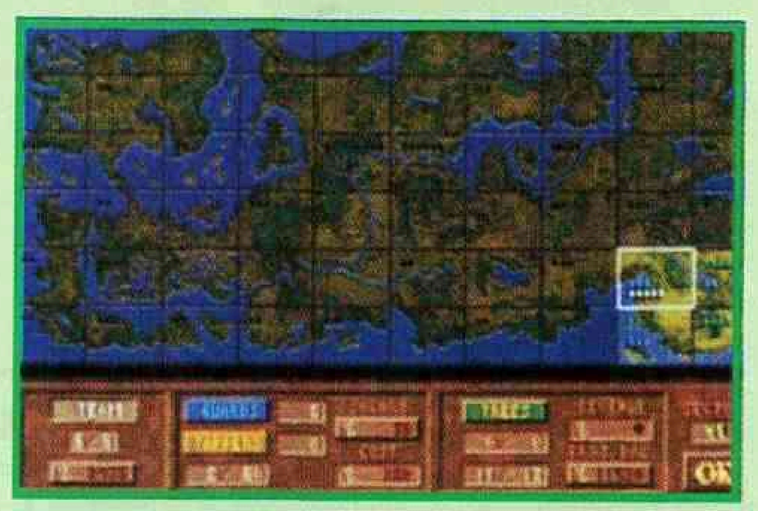
מאת: אורן רביב

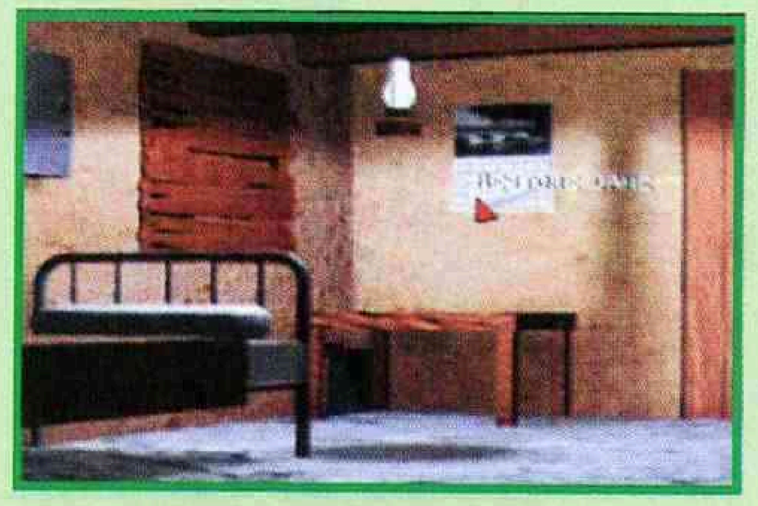
עוד מיתוס נופץ. למרות דיבורים הקשוח והגס, צלקות הקרב המכסות כל חלק בגופם ומבטם המאיים, שכירי החרב אוהבים עצים. אין דבר שהם אוהבים יותר מאשר להגן על עצים ירוקים ויפים המלבלבים בעולמינו.

כשאתה מצויד במידע זה, בוודאי תוכל









להבין איך מצאת את עצמך על האי - METAVIRA. על האי גרים המדען הזקן, ג'ק ריצ'רדס, ובתו ברנדה, שהלכה בעקבות אביה ומתעסקת גם היא במבחנות ומיקרוסקופים. משפחת המדענים חוקרת בעיקר עצים בעלי מוהל (מיץ) המסוגל לרפא את כל סוגי המחלות שתוכל להעלות על דעתך.

כמו כל דבר טוב, גם עם העצים יש כמה בעיות. הראשונה והמוזרה מביניהן היא העובדה שהעצים לא מתרבים (עובדה שמעלה את השאלה המעניינת והמתבקשת - איך הם נוצרו?). ושנית, כמו תמיד, הרשע לכד את רוב העצים ומחזיק ברוב שטחו של האי הפורח. עליך להשיב לחבר'ה הטובים את השליטה באי ולהמשיך בהפקת המיץ הפלאי.

האי מחולק לכמה אזורים, שכולם למעט אחד מצויים בשליטתו של לוקאס סאנטינו הרשע והמטורף. בכל אזור יש מספר מסוים של עצים (כל אחד במצב בריאותי שונה), ותושבים מקומיים המועסקים בהפקת המיץ. לאחר שנכנסת לגזרה אתה מציב בה שומרים שתפקידם להגן על העצים. כאן טמון היסוד האסטרטגי של המשחק - ככל שאתה תופס יותר גזרות אתה צריך להעביר שומרים מגזרה לגזרה (בזמן שסאנטינו, אל תשכח, משחק את אותו משחק). בכסף שאתה מרוויח מהפקת המיץ הפלאי, אתה יכול לשכור עוד שכירי חרב ולשלם יותר לפועלי המיץ על מנת לעודד ולהמריץ אותם.

בכל פעם שאתה נכנס לאזור כבוש אתה נכנס לזמן משחק. כל דמות בקבוצתך רשאית לבצע מספר פעולות בתור, כגון: ללכת, לירות, לחפש וכו'. לכל השכירים יש מספר תכונות שמדורגות מ-0 עד 100. התכונות הן התכונות הסטנדרטיות "הקיימות בשוק" - בריאות, זריזות, חוכמה וכמה אלמנטים קצת יותר מודרניים, כמו חומרי נפץ ומכונאות. קיימות יותר מ-60 דמויות, מתוכן אתה יכול לבחור ולהרכיב את חבורת הסופר גיבורים שלך.

אתה לא יכול לראות את שומרי האויב עד שהם לא נכנסים לטווח הראייה של שכירי החרב שלך. מה שמוביל לצורת משחק של חתול ועכבר, כאשר לאורך כל המרדף שלך אחרי שומרי האויב, הם אינם מחכים שתתפוס אותם, אלא מנסים לברוח ולתפוס אותך ברמת תחכום מפתיעה. לאחר שהרגת את כולם אתה יכול להתפנות ולאסוף את כל האוצרות שהם השאירו אחריהם (במיוחד את התחמושת שנעלמת במשחק הזה בקצב מהיר מאוד).

בסוף כל יום משחק אתה חוזר לבסיס על מנת להעביר דיווח לדוקטור. סוף היום הוא גם הזמן המושלם להתעסק בכל הבעיות הקטנות והמעצבנות שלך עם שכירי החרב שלך, או בדרישות הפועלים ואולי גם לנסות לגייס כמה חדשים.

JA הוא משחק מצליח (שימו לב למצעד) ושייך לסוג המשחקים שכולנו כבר ראינו. מלבד הסיפור הוא לא מחדש הרבה ואם אין לכם ציפיות מופרזות, בהחלט אפשר ליהנות ממנו ולהעביר בכייף כמה ימים.

אם יש לך ילד ויש לך מחשב -
אתה חייב להעניק לו קומפי!

קומפי - משחק מחשב מהפכני לילדים מגיל 1 עד 6,
המשלב מקלדת "יחודית ומגוון סרטים אינטראקטיב"ים.

קומפי - פיתוח ישראלי מקורי, שזכה להצלחה בינלאומית ונכנס לרשימת עשרת התוכנות המומלצות לילדים בארה"ב, מאפשר בפעם הראשונה לילדים בני 1 עד 6, ליהנות ממשחק מחשב אינטראקטיבי מלהיב!

עם קומפי - פתאום מחשבים זה משחק ילדים.
מדברים בטלפון עם הדמויות המצוירות, משפיעים על מהלך הסרטים, משנים את מזג האוויר, מחליפים את הצבעים, מנגנים על כלי נגינה, ועוד ועוד! קומפי מעניק לכל גיל חוויה מסוג שונה באמצעות מגוון גדול של סרטים.

אבל הכיף הוא רק חלק מהסיפור.
קומפי הוא גם משחק חינוכי שמשפר מיומנויות מוטוריות,

תוכנות נוספות מבית קומפי!

מעשיר את אוצר המילים ומקנה ערכים חברתיים בסיסיים. קומפי פותח בסיוע פסיכולוגים התפתחותיים ומחנכים, והוא מאפשר להורים לעקוב אחר התקדמות הילד.
מקלדת-קומפי מתחברת בקלות למחשב אישי וניתן לקבל את הסרטים בפורמט של תקליטונים או CD-ROM .

העניקו לילדכם מתנת חג ייחודית, המשלבת משחק מהנה וידידותי עם חוויה חינוכית!

Comfy

BUG MULTI

לפרטים והזמנות:
03-5719950
שלוחה 989 בימים א'-ה'

שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם בע"מ כנרת 13, בני ברק 03-5794711

קומפי- משחקי מחשב "יחודיים לילד החשוב בעולם. הילד שלך!

מנוסד & שיפרין

לאלו היודעים מעט פחות, ולאלו היודעים הכל אך לא בטוחים, מוקדש מילון מונחי מחשב עדכני.

MIDI

זהו תקן התקשורת הסטנדרטי בין מחשבים לכלים מוסיקליים. בעברית פשוטה יותר, מדובר בכרטיס תקשורת מיוחד המתחבר למחשב ומאפשר לחבר מקלדת נגינה רגילה ("אורגנית") בעלת חיבור MIDI אל המחשב. בצורה זו ניתן להפוך את המחשב לכלי נגינה ויצירה מוסיקלי, ובמלים אחרות לנגן באמצעות המחשב.

בעזרת תוכנות מיוחדות ניתן להלחין מוסיקה ללא כל ידע מוקדם, להדפיס תווים של מה שיצרת ואפילו לסרוק דף תווים ולהפוך אותו לקובץ MIDI, כך שהמחשב ינגן אותו!

פקודות ה-MIDI המועברות דרך מקלדת הנגינה, הופכות לקובץ בו נרשמים נתונים, כגון: כלי הנגינה שיש להשמיע, התו, גובה הצליל, אורך הצליל, עוצמתו וכו'.

כיום, ממשק ה-MIDI הינו חלק סטנדרטי בכל כרטיס קול דוגמת Sound Blaster ותואמיו. מתכנני כרטיס הקול ניצלו את חיבור הג'ויסטיק בן 15 הפינים גם כממשק MIDI, כלומר, ניתן לשלוח ולקבל פקודות MIDI דרך חיבור הג'ויסטיק בעזרת מתאם מיוחד אל/או ממקלדת נגינה ולהפעיל גם מודולים (מכשירים מקצועיים המייצרים קולות של כלי נגינה). על גבי כרטיסי הקול קיים שבב Yamaha OPL3, המייצר צלילים ומסוגל לנגן קובצי MIDI.

הבעיה בעניין נעוצה בעובדה שטכנולוגיית ה-OPL3 קיימת מזמן והצלילים נשמעים (איך לומר בעדינות? נורא! פסנתר נשמע כמו גיטרה, וכו'.

הפתרון נמצא בכרטיסי קול בהם קיים חיבור בשם Wavetable, אליו ניתן לחבר מודול יחידת צליל של חברת רולנד הנקרא SCD-15, ההופך את הצלילים העלובים של כרטיסי הקול לתזמורת סימפונית, ג'אז פאנק וכו'!

TRUETYPE

מסמכים הנכתבים ב-Windows מכילים הוראות להצגת גופנים (FONTS) - קבצים המכילים את ציורי האותיות.

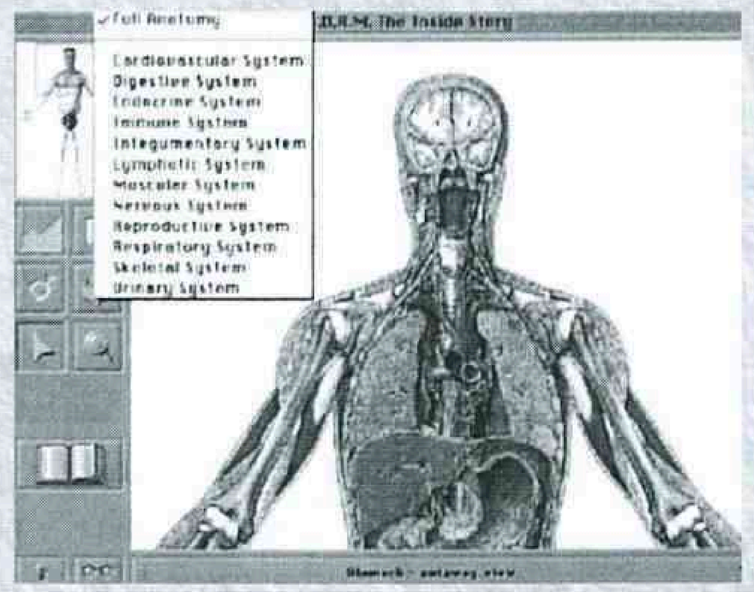
בגרסאות קודמות של Windows, ניתן היה ליצור מסמכים בעלי גופנים יפים אך משהועתק המסמך למחשב אחר (שלא היה מצויד באותם גופנים) המלל "התעוות"...

גופני ה-TRUETYPE פותרים בעיה זו על ידי הטמעתם במסמך - הם הופכים לחלק בלתי נפרד מן המסמך. אם, למשל, חברך מקווקז יכתוב לך חמשיר במעבד התמלילים WRITE (הקיים בתוכנת Windows), וישתמש בגופני TRUETYPE, כשתטען את המסמך במחשבך באמצעות תוכנת Windows (שמסוגלת להציג את גופני שפת הקודש וגופנים באנגלית), יופיעו לפניך מלות השיר הקווקזיות שכתב חברך, באופן ברור וצלול.

VIRTUAL MEMORY - זיכרון וירטואלי

לא, לא, זה לא קשור למציאות מדומה...

בתוכנת Windows קיימת קבוצת יישומים בשם MAIN. בתוכה קיים סמל



בשם "לוח בקרה" ובתוכו סמל בשם "386 משופר", בו קיימת אפשרות הזיכרון הווירטואלי.

כאשר Windows פועלת במצב משופר, היא מסוגלת להשתמש ביותר זיכרון מאשר כמות זיכרון ה-RAM העומד לרשות המחשב (4M, 8M וכו'), וזאת על ידי סיפוח חלק מן הכונן הקשיח והפיכתו למעין זיכרון נוסף.

רצוי להפעיל אפשרות זו במצב "קבוע" שיביא להיווצרות קובץ שגודלו בסביבות 20M (במחשבים בעלי 8M זיכרון).

ASCII

מדובר בטבלה בעלת 256 סימנים המייצגים בצורת מספר כל תו (סימן, אות או סיפרה) שהמחשב מסוגל להציג. לדוגמה, קוד ASCII מספר 65 מייצג את האות A. קוד ASCII מספר 128 מייצג את האות "א", קוד 129 את האות "ב" וכו'. כל הסיפור נכון כל עוד משתמשים ב-DOS בלבד. כאשר עוברים ל-Windows, אין כל בעיה עם קודי ה-ASCII של האנגלית, הסימנים והספרות. במקרה של השפה העברית, הרי שהוחלט ליצור קוד ASCII חדש בו נקבע כי אותיות ה-א'-ב' יחלו מקוד 224 והלאה - קרי, האות א' תיוצג על ידי קוד ASCII 224.

אם תרצו, ניתן לבדוק את העניין לפי הדוגמה הבאה - שערו בנפשכם כי עליכם לרכוש את המשחק MORTAL KOMBAT 17 שמחירו ביפן 10,000 ין (המטבע היפני), ואתם חייבים לשלוח פקס לטוקיו כדי לרכוש את המשחק. נשאלת השאלה - כיצד נכתוב את הסמל ¥ שפירושו ין? התשובה הינה לחיצה ביד שמאל על מקש ה-Alt ובמקביל, להקיש בעזרת יד ימין על מקשי הספרות (מימין) 1, 5, 7. כשתעזבו את מקש ה-Alt יוצג סימן הין.

INI

זהו קובץ הגדרות ואתחול לתוכנות הפועלות תחת Windows ולמערכת Windows עצמה. בקיצור, זהו קובץ המכיל שורות של פעולות שעל התוכנית לבצע כאשר היא נטענת, כגון: טעינת קובצי תמיכה באביזרים שונים, איתור שמות הספריות מכילות נתונים שהתוכנית תזדקק להם, וכו'.

DLL

אלו הם קבצים השייכים לתוכנות המותקנות תחת Windows ומכילים מידע עבור תוכניות אלו. מרבית הקבצים מסוג זה נמצאים במחיצת SYSTEM הקיימת ב-Windows. על כל פנים, אל תמחק אותם, לעתים ישנו קובץ DLL יחיד המשותף לכמה תוכנות שונות.

E-MAIL

דואר אלקטרוני (ELECTRONIC MAIL). מערכת התקשורת INTERNET כוללת בתוכה מערכת דואר אלקטרוני. במלים פשוטות יותר, לכל משתמש INTERNET יש קוד זיהוי אישי בו הוא משתמש גם לצורך העברת הודעות כתובות, תוך ציון קוד הזיהוי של המשתמש אליו אתה שולח את המכתב האלקטרוני שלך. את היתר יעשה הדוור האלקטרוני של INTERNET. המערכת ממיינת את ה"דואר" ובודקת אם המנוי נמצא כרגע על גבי הרשת. במידה והוא פעיל, יקבל המנוי התראה על קבלת הודעה עבורו. אם הוא אינו מקושר כרגע, המערכת תעדכן אותו לכשיתחבר אליה.

יוחזר טקס ליקוק הבולים לאלתר!

SCSI

SCSI המכונה בעברית: סקאזי, הינה שיטת שליטה ובקרה מהירה על מערכת הכונן הקשיח. לא ניכנס לפרטי פרטים, אך יש להסביר כי קיימות כיום 2 שיטות עיקריות. **IDE** - השיטה המקובלת ביותר בעולם, שחסרונה הגדול נעוץ בפיזור המידע באופן אקראי על גבי הכונן, מה שגורם לקריאת מידע איטית יחסית. **שיטת ה-SCSI** - בה המידע נכתב בצורה סדרתית כך ששליפתו תהיה מהירה יותר. בשורה התחתונה, כוננים קשיחים הפועלים בשיטת SCSI מאפשרים ביצועים טובים יותר גם בזמן הגישה וגם בקצב העברת הנתונים.

החיסרון המרכזי מבחינת המשתמש הביתי, נעוץ בעובדה שכונן קשיח מסוג SCSI מצריך שימוש בכרטיס בקר SCSI שמחירו ללא הכונן הוא כ-$200... אם השימוש העיקרי הוא למשחקי מחשב, שכח מ-SCSI אך אם השימוש קשור להקלטות קול או תמונה, אזי ביצועי כונן ובקר ה-SCSI שווים כל מחיר!

צורב

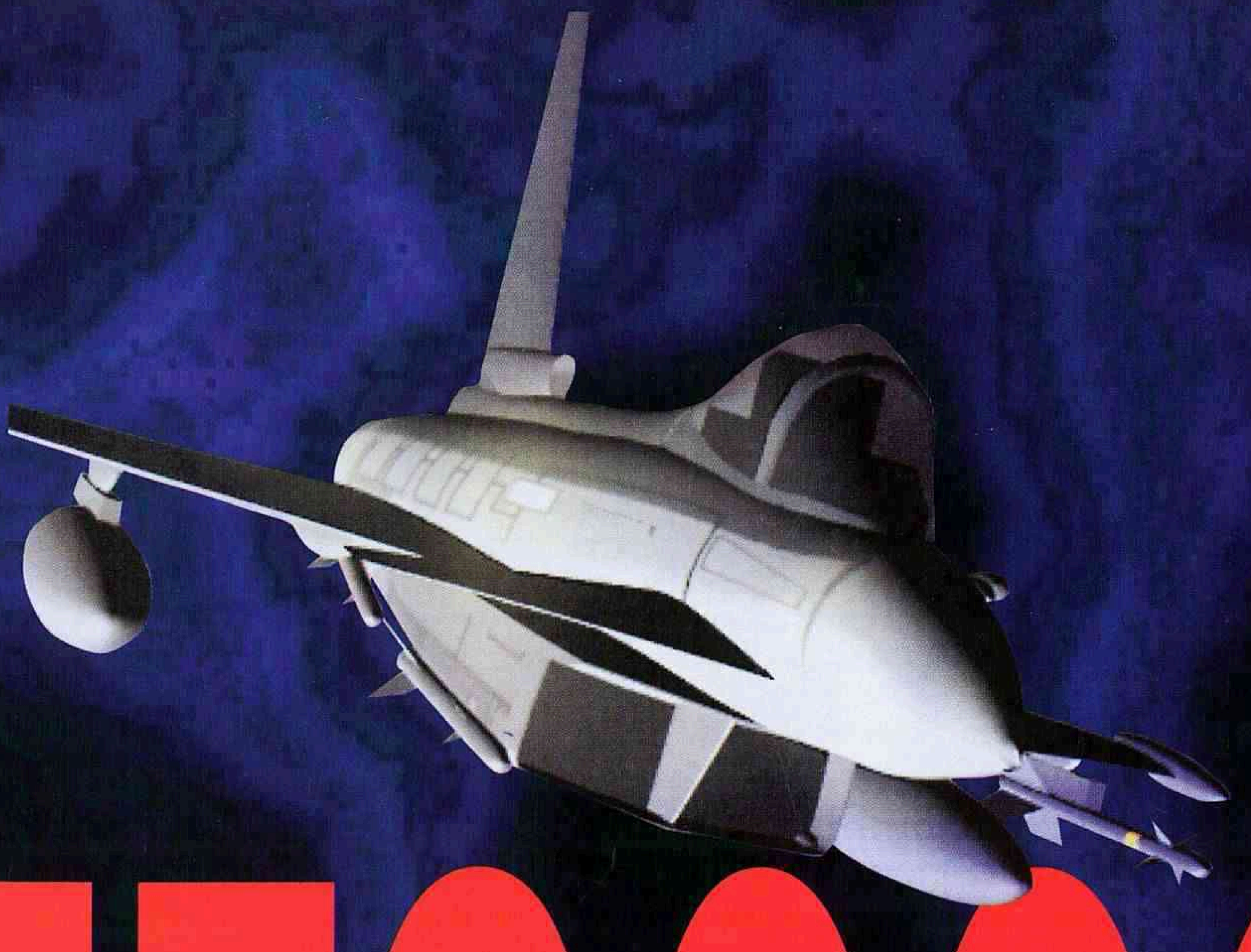
צורב הינו מכשיר לייצור תקליטורים הניתנים לכתיבה חד-פעמית. מדובר במכשיר הדומה לכונן תקליטורים, המתחבר למחשב ונשלט על ידו בעזרת תוכנה הנקראת "תוכנת צריבה". התוכנה מאפשרת לסמן את הקבצים המבוקשים ולהכין אותם לתהליך הצריבה.

בתוך הצורב ישנה מערכת לייזר המסוגלת לצרוב וליצור חורים מיקרוסקופיים על גבי תקליטים מיוחדים הנקראים CDR. חורים אלו מסמלים את ה"ביטים" - תווי המידע מהם עשויים הקבצים המקוריים.

תקליטור ה-CDR עשוי חומר מיוחד המכיל מלחים שונים ומתכות. צבע צדו העליון מוזהב וצדו התחתון (הנצרב) ירוק. תקליטורים אלו שונים לחלוטין מן התקליטורים המסחריים, אלה הנרכשים בחנויות (העשויים פלסטיק ומצופים בשכבת אלומיניום להגנה בלבד), ומיוצרים בתהליך הדומה להזרקת פלסטיק.

"שיקאגו"

בתחילת 1994 כשהחלה חרושת השמועות אודות תוכנה חדשה שתחליף את Windows 3.1, החל השם "שיקאגו" להישמע יותר ויותר. היו שראו, היו שניסו, אך רובנו רק דמיינו את "שיקאגו". עוד לפני שקמה הגרסה הראשונית של Windows היא שבקה בגלל בעיות ותקלות רבות. רק לפני כמה חודשים, וגם זה בלחץ הקהל והבורסה האמריקנית (בה נסחרות מניות חברת מיקרוסופט), החל שיווק תוכנת Windows 95, הלא היא "שיקאגו החדשה!" גם היא לצערנו רחוקה מלהיות מושלמת...

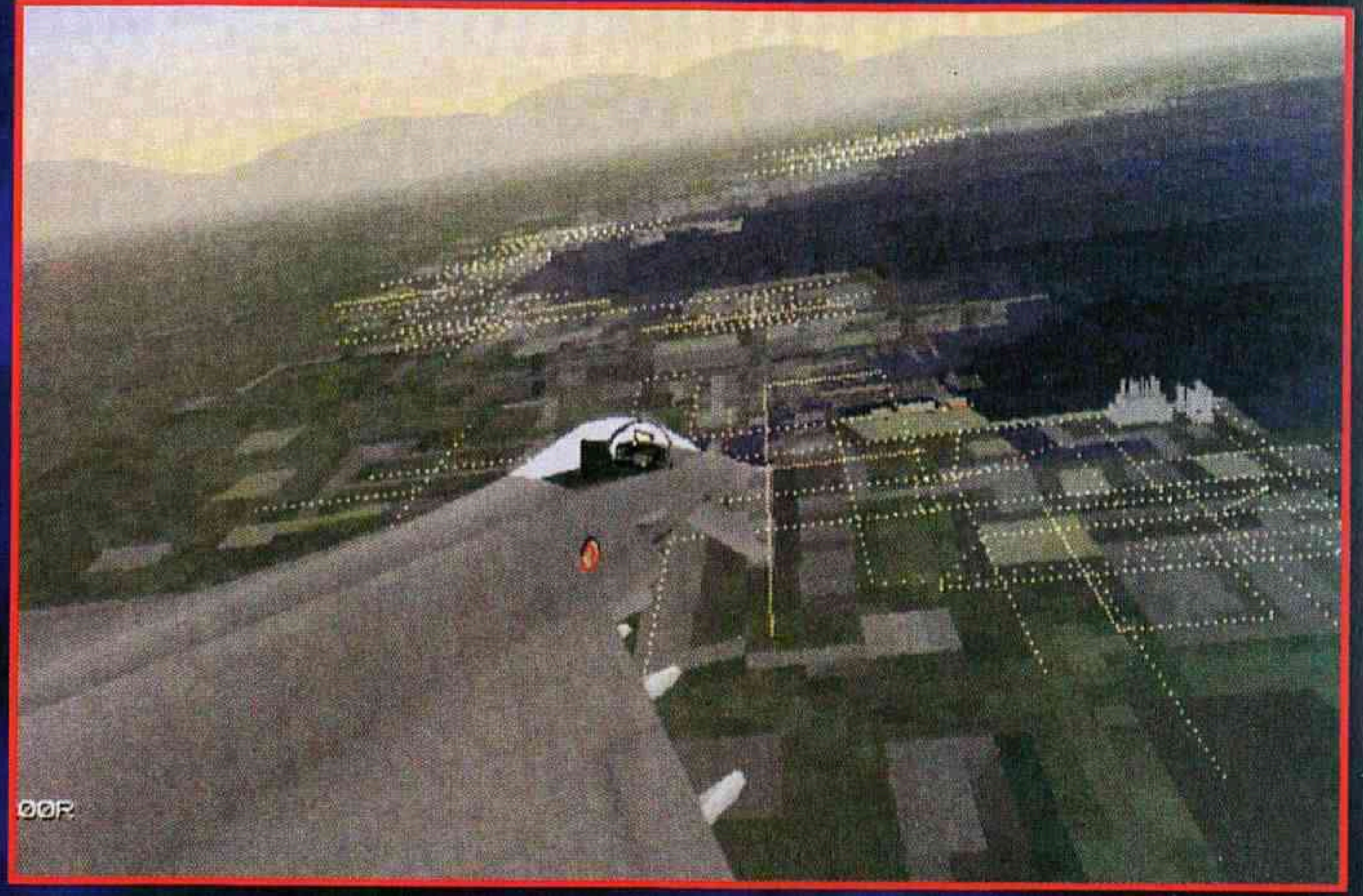


EF2000

שינויים בהרגלי הטיסה

מאת: אידלס דוד

אני מאוד אוהב סימולטורים של טיסה, אבל בדרך כלל אני מעדיף את אלה הנותנים אפשרות לקפוץ לתוך תא טייס ולירות במשהו, כלומר, סימולטור חד, דינמי, סופר מציאותי, שלא מצריך יותר מדי שקדנות עד שבאמת מתחילים ליהנות. אני לא יודע כיצד מתנהג מטוס אמיתי, ולכן אני מוצא את עצמי מדמיין שכל הסימולטורים הם הדבר האמיתי, מה שנקרא - צרכן הסימולטורים המושלם.



על סימולטורים ורומנטיקה

מאז שהתחלתי לשחק ב-EF2000, החברים שלי בעבודה אוספים כסף לקנייה מרוכזת של פלסטרים כדי לסתום לי את הפה. המשחק מילא אותי בהתלהבות. אחרי מערכת יחסים ארוכה ומשמעותית עם DOOM והתאהבות נואשת בטיסה על גבי ה-MAGIC CARPET, הייתי אומר שאני בוחר להישאר עם EF2000. שלא כמו סימולטורים אחרים, יש לו כל כך הרבה מה להציע - הוא נראה טוב, כייף לשחק בו, הוא מציע שפע של עומק ובעל רמה גבוהה מאוד של אינטליגנציה מלאכותית.

אני חייב להודות שיש בו כמה אלמנטים מרתיעים, שהבולט ביניהם הוא ספר הפעלה ענקי ומפחיד. להוציא את הספר הגדול הזה מהקופסה הוא אתגר בפני עצמו, האתגר הראשון שיוצב בפניך. ניתן לנסות ולשחק במשחק כמה ימים מבלי להסתכל בספר, אבל כאשר תפתח את הכריכה המטאלית (והמדליקה), תגלה שהספר מכיל המון מידע חיוני ומעמיק, וגם שהוא חושף בפניך כמעט כל מידע אפשרי על EUROFIGHTER.

פעולה, סימולטור ומערכה

אחרי פתיחה רגילה בנוסח, "שלום, תראו אותי, אני ממש מבריק", תמצא את עצמך בתוך ממשק שהוא באמת קל להפעלה, המאפשר לך לבחור בין משחק פעולה, מדגם טיסה ומשחק מערכה.

EF2000 יכול להיות משחק **פעולה** לכל דבר. המשחק מיועד להיות "DOOM בשמיים", משחק הבונה משימות שונות אשר מקפיצות אותך לקרב המתבסס על טיסה, המון תחמושת ושפע של מטרות אויב. זוהי הנוסחה למשחק הבסיסי, לאלה המעדיפים קרבות פנים אל פנים ולא מוכנים לסבול קטעים מורכבים יותר, כמו לטוס על פי נקודות ציון ולבצע כל הוראה הניתנת לך.

במצב של **סימולטור** יש בידיך שתי אפשרויות - או שתקפוץ ישר למצב פעולה מסוים, אשר משתנה מטיסה בסיסית עד לתקיפה של מטרות קרקע או אוויר; או שתיכנס למשימות לימודיות במטרה לשלוט בכל מה שקשור בנשק, מערכות על הסיפון, טכנולוגיות וטכניקות הטיסה של המטוס.

הקרבות האמיתיים של המשחק מגיעים **במשחק המערכה**. כאן תמצא את עצמך נזרק אל תוך תסריט של מלחמה, וכל פעולה שתעשה חשובה מאוד להתפתחות של המאמץ המלחמתי הכללי.

בקיצור, מדהים להיות מעורב בדבר כזה. מאוד התרגשתי מרגע ההמראה בו מצאתי את עצמי בתור אחד מתוך מאות מטוסים בסביבה. בזמנים שונים אתה מוצא את עצמך מחפה על מטוסי TORNADO, HARRIER ואפילו על מסוקים. אם הספקת להתנסות בסימולטורים האחרים, אתה ודאי יודע שהדברים הופכים למעניינים יותר ככל שיש יותר מטוסים בסביבה, אך כאשר אתה מציץ במכ"מ, ומגלה שאתה טס מעל דרום נורבגיה, ולהקה של לפחות 50 מטוסי SU35 חונה על הגבעה הבאה, זה פשוט כייף.

דבר כזה עוד לא היה

חוץ מסימולטור הטיסה - FLIGHT UNLIMITED (שסבל משטח טיסה קטן מדי), שום סימולטור טיסה לא מציג כזו גרפיקה. אחת הסיבות ששטחה של נורבגיה נבחר כמגרש המשחקים של EF2000 (חוץ מהחשיבות האסטרטגית שלה), הייתה העובדה שיש בה כל כך הרבה מאפיינים גיאוגרפיים - הפיורדים, ההרים, השלגים והצמחייה ירוקת העד.

פרט לפירוט הקרקעות, סימולטורים של טיסה הם די חכמים. המשפט הכללי הזה תקף גם לגבי EF2000 - הכל נראה מאוד קרוב למציאות וכאשר אתה מציץ במבט חיצוני על המטוסים, תוכל לראות את אורות פנסי הזיהוי מהבהבים ואפילו תבחין בהשתקפות קרני השמש בחלון, כמו גם ערפל חום שיטשטש את הראות כאשר תסתכל במבער האחורי. פשוט נהדר.

למרות כל השבחים המוצדקים, הייתי מעדיף לראות יותר מבנים בשטח בנוי; כאשר אתה עובר מעל עיר, המבנים היחידים הבנויים מפוליגונים הם אלה שיש להם חשיבות ביטחונית. "התלונה" האחרונה שלי היא הוכחה למידת הפינוק הגדולה שמעניק לנו הסימולטור הנפלא הזה, סימולטור שמצליח להעמיד רף מקצועיות חדש בעולם הסימולטורים הגדוש.

לזכרו

מאת: קובי סיט ואסי אופנהיימר

מאז הירצחו של ראש הממשלה ושר הביטחון, יצחק רבין, ב-4.11.95, הכפר העולמי הענק הזה שנקרא אינטרנט מתאבל על מותו בכמה מוקדים.

שני אתרים מרכזיים הוקמו לזכרו בארץ, אחד על ידי חברת הפרסום תמיר כהן, ואחד על ידי אסי אופנהיימר. אנשים מכל העולם מגיעים לאתרים האלה, בהם ניתן לצפות בתמונות של האיש, לקרוא ממכתביהם של אחרים ולהביע רגשות על ידי מכתב, שיר ואפילו משפט אשר הופך מייד לחלק מהאתר. שני האתרים מתעצמים כל הזמן. עיון מעמיק בהם חושף מכתבים מיהודים, מוסלמים ונוצרים, מישראלים, פלסטינים ואמריקנים, תחושת האחדות והסולידריות שמובעת באתרים הצליחה לחמם קצת את הלב. פלסטיני אחד כתב כי רצה לשמוח על מותו של רבין, אך לא היה מסוגל. לדבריו, תהליך השלום כנראה עושה משהו לשני העמים אם נרצה או לא. תמונות מאלבום חייו של רבין ממלאות את כל ערוצי החדשות, משרד החוץ הקים אתר מיוחד לזכרו המכיל את הביוגרפיה של אחד מגדולי המנהיגים שהנהיגו אותנו, ארכיון תמונות מרגש ועוד.

ערוצי השיחות באינטרנט מלאים אף הם, בליל הרצח הוצף הערוץ הישראלי בעשרות יהודים מרחבי העולם, שביקשו ליצור קשר עם יהודי הארץ ולהתעדכן בפרטים אודות הרצח המזעזע ומצב האומה. אליהם הצטרפו עשרות אנשים נוספים מכל העולם שביקשו להביע הזדהות נוכח החדשות האיומות. בנוסף לערוצים אלה נוצר ערוץ ספונטני חדש שנקרא "הפגנת שלום", והוצף על ידי אנשים מכל רחבי תבל. הערוץ זכה לכיסוי ברשת ה-CNN, ונשטף בעדכוני חדשות רצופים בליל הרצח, שבחלקם הונצחו באתרים אחרים לזכרו של ראש הממשלה.

כמה ימים לאחר האסון התחיל להישמע קולם של אחרים בערוץ הישראלי - יהודים קיצוניים מהארץ והעולם השמיעו בו דברי שבח מזועזעים לרצח ולרוצח. הביקור בערוץ הישראלי ב-IRC הפך למזעזע, בעקבות אותם מעטים שלא התביישו או חששו להלל את המעשה.

מועקה ותסכול ליוו את ביקורינו באתר, הרגשת התסכול שממלאת את כולנו בימים כאלה. ואולי, אולי התקווה טמונה בנו, בנוער, הנוער שיגדל אל העתיד אם ירצה או לא, הנוער שיביא ימים טובים יותר אם ירצה.

את המנגינה הזאת אי אפשר להפסיק

יצחק רבין, 1922-1995

לזכרו

תנו לשמש לעלות לבוקר להעיר
הזכה שבתפילות אותנו לא תחזיר
מי אשר כבה נרו ובעפר נטמן
בכי מר לא יעירו לא יחזירו לכאן

שלום, חבר

ליצחק רבין

הדם זורם בעורקים, הלב עוד פעם,
אחר-כך כבר לא.
לבך כבר הפציר מזמן, לא, לא
הכתובת שעל הקיר, אבל סירבת לשמוע.
איש לא-מובס שכמותך, שמעולם
לא אמר נואש, במה זכינו, עם רע שכמונו,
לאדם כמותך. שלא לבש אפילו אפודה
למגן, שהותרת אותנו בלא אפודת מגן
מפני הימים הנוראים שיבואו, חתן
פרס השלום שלא יהיה עוד שלומך.
שלום לעפרך.

נתן זך

הנאום האחרון של רבין, בעצרת השלום

"עצרת זו חייבת לשדר לציבור הישראלי והיהודי בעולם, ולרבים בעולם הערבי כי עם ישראל רוצה בשלום, תומך בשלום. ועל כך תודה רבה לכם"

כך אמר ראש הממשלה ושר הבטחון לשעבר, יצחק רבין זכרונו לברכה בשבת בפנותו לרבבות המשתתפים בעצרת התמיכה בתהליך השלום בכיכר מלכי ישראל בתל אביב.

"אתם מוכיחים היום, שהעם באמת רוצה בשלום ומתנגד לאלימות. אלימות היא כרסום של יסודות הדמוקרטיה הישראלית. יש לגנות ולבודד אותה. זו לא דרכה של מדינת ישראל"

במותו ציווה לנו את השלום

הלב ממאן להאמין
הכאב גדול
והפחד לא מרפה
שנהייה חזקים
שיבוא השלום

חיים כגן

לעבור מול הארון ולא להאמין
כאן נמצא האיש שהבטיח לנו שקט
כאן נמצא האיש שכמעט כבר הצליח
עד שיד זדונית סיימה את מסעו המופלא
כאן נמצאים רבבות אדם שיודעים
שבלי יצחק נשארנו לגמרי לבד
יהי זכרו ברוך

ברש דני

החיים עוד לא חזרו למסלולם, הפצעים עדיין לא הגלידו
אולי זה ישאר כך לעולם
אולי צריך לתת לזה עוד זמן
מה יהיה ימים יגידו

אולי זה ישאר כך לעולם

מערכת וויז אבלה על מותו של ראש הממשלה ושר הביטחון יצחק רבין.

האתרים שהוקמו בארץ לזכרו של רבין:

http://www.netking.co.il http://www.actcom.co.il/asi

PC

PRIMAL RAGE

דינוזאורים אלימים

מאת: דוד זילברשטיין

אילו למשחקי מכות היה פה, כל אחד מהם היה שואל את עצמו ״למה שיקנו אותי?״. התשובה של PRIMAL RAGE, ודאי הייתה נשענת על קרבות בין דינוזאורים, מפלצות, על גרפיקה צילומית ומדהימה והרבה כתובות על המסך.

בעבר, משחקי מכות ב-PC לא היו אלא העתקה של משחקי ״מכונות הווידאו״ למחשב הביתי. היום הם פופולריים ממש כמו משחקי האסטרטגיה, כשרק למשחקי ה-QUEST יתרון ברור. בחור שנוצר בין RISE OF THE ROBOTS ל-MORTAL KOMBAT 3 (שיגיע אלינו בקרוב), משחקים רבים מנסים את מזלם (STREET FIGHTER II TURBO, BRUTAL, FX FIGHTER ועוד). PRIMAL RAGE הוא אחד מהם.

רשימת ציוד

אם אתה רוצה ליהנות מסימולטור טיסה אתה צריך ג׳ויסטיק רציני. ואם אתה באמת חובב רציני של משחקי מכות, אתה מוכרח GAMEPAD. השליטה, התנועה, המהירות, המכות, ובפרט השליטה במכות המיוחדות, מגיעה לשיא אם משתמשים ב-GAMEPAD.

ג׳ויסטיק לא יעזור כאן ולעתים הוא אף יקשה על השליטה במשחק, כך שאם אין לכם GAMEPAD אני ממליץ דווקא על לוח המקשים. ה-GAMEPAD הוא למעשה לוח משחק ללא מוט ומכיל לפחות 4 כפתורי משחק. כל משחקי הטלוויזיה משתמשים ב-GAMEPAD-ים שונים (מגה-דרייב, 3DO וכו׳...) ובימינו הוא קיים גם ל-PC.

ברונטוזאורוס עם שיגעון גדלות?

כמעט שכחנו. מוכרחים תירוץ כדי להפיק משחק מכות. הרעיונאים של PRIMAL RAGE לא הזיעו יותר מדי. כמה דינוזאורים, קופי-פרא קדומים ועוד מפלצות נמלטו והשתלטו על יבשת אחרת. הצעד ההגיוני הבא הוא כמובן להרביץ אחד לשני עד מוות, עד שיישאר דינו אחד שישלוט בעולם. זו הסיבה האמיתית להיכחדות הדינוזאורים, ואל תתנו לאף אחד למכור לכם סיפורים עם תיאוריות על מטאורים ועידני חורף.

לראות ולשמוע

הגענו לחלק האהוב על כולנו - גרפיקה וסאונד. מעבר לביטויים הרגילים, כגון: ״גרפיקת VGA משגעת...״ ו-״קולות רקע מצוינים ומוסיקה נהדרת,״ נציין את העובדה שלבעלי כרטיסי MIDI יש סיבה לחייך, שכן PRIMAL מכיל בתוכו מוסיקת MIDI נטו. בתחום הגרפיקה הייתי אומר לכם, שהדמויות נראות כל כך מציאותיות שאם הייתי רואה היום דינוזאור ברחוב, הוא לא היה נראה יותר טוב. למרות זאת חבל שהרזולוציה היא VGA בלבד, אם כי אני בטוח שבעלי המחשבים הצנועים יותר שמחים, משום שהמשחק רץ מהר יותר ומאפשר גם להם לשחק בו. ניתן לשלוט בדרגת הקושי, במהירות, במספר הסיבובים ובחלוקת התורים במשחק.

מה הוא עושה

בסרט הזה כבר היינו. אם תרביץ ליריבך כמה מכות ברציפות, תקבל בונוס HIT-COMBO, ואם תביס אותו בלי שיספיק לגעת בך תזכה בבונוס נוסף על קרב מושלם. על רקע התגרה (כמובן שכל קרב מתרחש במקום אחר, על רקע חבל ארץ אחר וכו׳), אצים ורצים להם (ולעתים גם נמעכים) בני אדם קדמוניים וננסיים (יחסית לדינוזאורים). כשאחד מנצח הם יריעו לו, ישתחוו בפניו, ולפעמים יבצעו ״גל״ כמו אוהדי כדורגל מקצועיים.

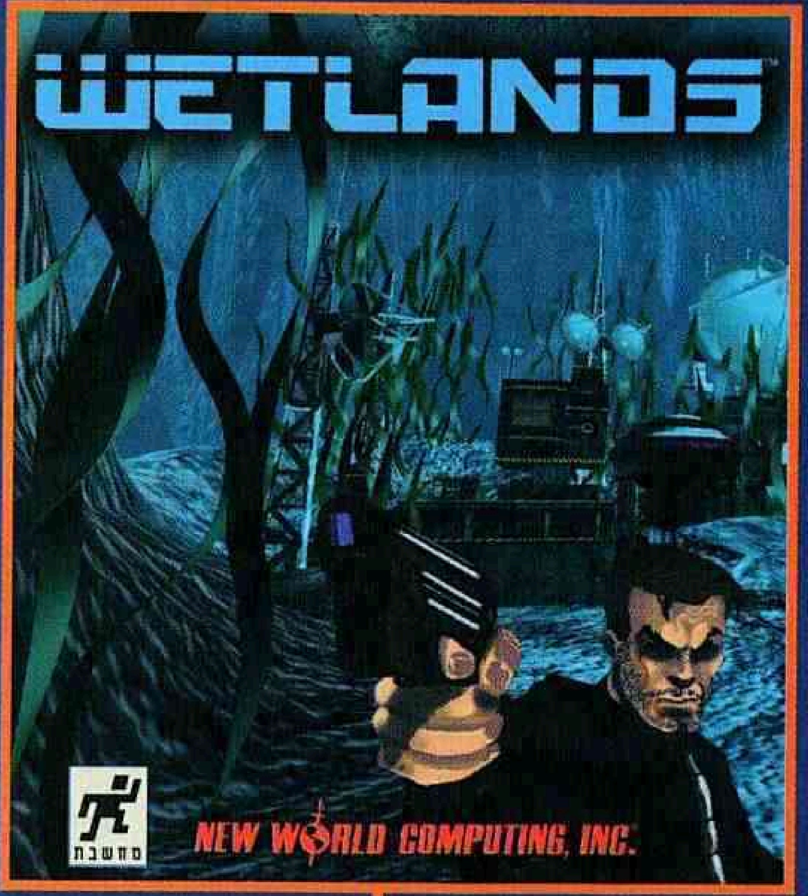
חדש מבית מחשבת

הנמלולים 3D

הנמלולים המפורסמים
שוב הלכו לאיבוד
בעולמם המטורף והמבולגן
שעכשיו, הוא גם תלת ממדי!
לכן, יותר מתמיד
הם זקוקים נואשות לעזרתכם,
אז הניחו בצד את החטיפים,
הפיצה והפחיות ועיזרו להם.

זעם קדמוני

משחק הפעולה מספר 1 בעולם
יצא לחופשי!
בואו והלחמו נגד אחד
משבעת הדינוזאורים האמתניים
בשיטת אנימציה חדשנית.



בקרוב!

עיר המים

קח נשימה עמוקה
וצלול אל תוך עיר המים.
שילוב יחודי של אנימציות
תלת ודו מימדיות יוצרים
מציאות רטובה,
של מכונות ובני אנוש
במשימה משותפת
ללכידת פושע מסוכן ורב-תושיה.

מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת

בית מחשבת
מרכז שיווק: רח׳ ארלוזורוב 28 הרצליה 46448
טל׳: 09-552402 **פקס׳:** 09-552413
מחלקת תמיכה: טל׳: 09-552417

מחשבת

שיחות עם מורגן לה פיי

כחול יפריד בינך וביני

מאת: ערן בן-סער

אני והממ"מ-ית (ר"ת של מורגן-מכשפה-מטורללת) ישבנו במרכז משטח ריבועי עשוי עץ. לא קרשים חלקים ופשוטים, אלא בולי עץ של ממש שחוברו יחדיו בעזרת חבלים גסים. רצוי להזכיר שהמשטח צף בים ואין יבשה באופק. מורגן סיימה התייעצות חריפה עם מעוין הבדולח שלה והכריזה, "טוב, אין לי מושג איפה אנחנו!"

הבטתי בה בקרירות (אגב, היה קר), "מה את אומרת?" אמרתי, ושלפתי עוד קוץ של קקטוס מהרגל, "בחיים לא הייתי מנחש."

מורגן הוציאה לשון לעברי - התעלמתי ממנה. שלפתי את הקוץ האחרון מרגל שמאל ועברתי לימין.

"אתה בטח מאשים אותי בתאונה שלך?" שאלה מורגן, "כדאי שתדע שאני לא אחראית לזה בכלל!"

"חס וחלילה!" השבתי, "ממתי את אחראית לתוצאות הלחשים שלך?"

"אוי, שתוק ותקרא לי מכתב."

"???"

"זה מרגיע אותי, בסדר!?" רטנה הקשישה.

טבלתי את הרגליים במים הקרים והוצאתי מהתיק שלי את המכתבים. "אם את בטוחה שזה מרגיע אותך, הנה מכתב מרותם." הרגשתי צריבה ברגל שמאל אז הוצאתי אותה מהמים וניסיתי כמיטב יכולתי לא להניח אותה בצורה שתכאב לי יותר מדי.

"שאלה ראשונה, אם קוסם מטיל לחש סמל על כניסה לטירה, האם גם הוא וחבריו יושפעו מהלחש כאשר יעברו בכניסה?"

"כן." השיבה מורגן קצרות.

"שאלה מספר שתיים," המשכתי, "אילו אלים יש בעולם רייבנלופט?"

מורגן הרימה גבה, "רייבנלופט היא תת-מישור ולא עולם, לכל אל יש מעט השפעה על רייבנלופט אבל מקור ההשפעה הוא מהתבונה למחצה של המישור עצמו. במלים אחרות, כל כוהן ימשיך לתפקד ברייבנלופט לפי ההגבלות המתוארות בספר החוקים של העולם."

"שאלה שלישית, מה צריך לעשות כאשר מטילים לחש חולי (המוריד 2 נקודות כוח, זריזות וכריזמה) על מפלצת חסרת תכונות אלו?" שאלתי שוב.

"אני ממליצה להצמיד 1- לכל קוביית נזק של היצור ועונשין של 2 לדרג"ש." השיבה מורגן, "אם כי ההשפעה העיקרית של הלחש היא בתחום משחק התפקידים עצמו ולא בקרב."

"עוד שאלה, כמה לחשים יכול סייר-כוהן טבע להטיל מתחומי הצמחים והחיות בדרגה 10?"

"אני חושבת שהוא מתכוון לכך שלחשי הסייר יתווספו ללחשי הכוהן שלו, כך שמדרגה ראשונה הוא יוכל להטיל 6 לחשי צמחים במקום 4 האפשריים לכוהן." אמרה מורגן, "אבל כדאי לזכור שמשום שכוהן הטבע מטיל לחשים יותר טוב מסייר משתמשים בטבלה שלו."

"את השאלות מהמכתב הבא אקריא בבת אחת," אמרתי למורגן, "כדי שאם זה באמת מרגיע אותך אולי תירגעי מספיק כדי למצוא דרך הביתה."

מורגן העיפה בי מבט מלחייה, אבל לא עשתה דבר.

"אז ככה," התחלתי, "האם דמות כפולת סוגים פלאדין-קוסם מוגבלת במגבלותיו של הפאלאדין? מה הנתונים של מטה הופאק ומגל? האם ניתן לבצע תכסיסי קרב כמו לפגוע ביריב ולברוח מייד חזרה? אם כוהן מגרש 8 שלדים מתוך ארבעים, האם הוא יכול להמשיך ולגרש אותם שוב? האם כשמשנים יצור לאבק בעזרת המרת חפץ הוא מקבל גלגול הצלה? האם כדאי להרשות לשחק עוג רם בעולם רומח הדרקון? למה בדיוק יכול עוג רם לשנות צורה ואילו יתרונות וחסרונות יש לשינוי? ולסיום, איך מרפאים ליקנטרופיה?"

"הוא שלח לנו מכתב או את מגילת העצמאות?" שאלה מורגן, "כי אם זוהי המגילה אני יכולה לשלוח לו את דויד בן גוריון באוב כדי לענות על כל השאלות."

"שלחי לו את הרצל," הצעתי לה, "שישאל אותו על רומח הדרקון ויבהיר לו שבאנסלון ייסדנו את מדינת הקטקטים."

מורגן גיחכה, "טוב, דמות פאלאדין-קוסם לא חייבת להיות מוגבלת כמו פאלאדין, אבל אם היא לא תגביל את עצמה מרצון, היא תאבד את כל יתרון הפאלאדין (כאילו הייתה פאלאדין רגיל) ותהפוך לדמות לוחם-קוסם."

"בעניין נתוני מטה הופאק ומגל. מגל עולה 6 פ"כ, שוקל 1.5 ק"ג, גודלו קטן, סוג חותך, מהירות 4, 1ק4 נזק מול יצורים רגילים ו-1ק4+1 נגד גדולים. הופאק הוא אחד מתשעה כלי הנשק הקנדריים, מתפקד כמטה קלע אבל ניתן להשליכו כחנית או להכות באמצעותו כמו מטה קפא"פ. כמו כן, אם מסובבים אותו במיומנות ניתן להשמיע קול דק וצורמני. לגבי תכסיסי קרב, התשובה שלילית ב-AD&D. שיטת הגיבור, לעומתה, תומכת בתכסיסים וכך גם רוב השיטות האחרות.

מורגן הורידה טבעת אחת מידה הימנית והחלה מפרקת אותה לחתיכות קטנות, כשהיא ממשיכה לדבר, "בספר החוקים, עמוד 102, כתוב במפורש שכל כוהן או פאלאדין יכול לבצע גירוש אחד בכל היתקלות, כך שהתשובה לשאלה הזו היא שלילית. התמרת כל חפץ מאפשרת גלגול הצלה לקורבנותיה (וחבל). ולבסוף, אין כל סיבה שלא תאפשר לשחק עוג רם כל עוד הוא מסתיר את טיבעו. העוגים הרמים לומדים לשנות צורתם לצורת כל יצור דמוי-אנוש ולכל אחד יש צורה מועדפת אחת. מעבר לצורה אחרת אורך תור אחד ולאחריו יש לנוח 5 סיבובים. אם המעבר היה לצורה מועדפת או 1ק6+6 לצורה אחרת. אחר כך יש לעוג עונשין של 2 לכל הפעולות למשך 2 או 4 תורים (במקרה של צורה לא מועדפת)."

הבטתי במורגן שפרסה את חלקי הטבעת במעגל קטן ועברה לפרק טבעת אחרת.

"אם הפעם אני מופיע מעל שיח דוקרני כלשהו, שככה יהיה לי טוב אני אשלח את עופרת לנהל איתך שיחה על פילוסופיה."

"היי!" השיבה מורגן, "זו לוחמה לא-קונבנציונאלית. חוץ מזה אני אתן לך להוריד את הזבל לשדי הכיור."

"תיקו." השבתי ופתחתי מכתב נוסף, "יש לנו מכתב ארוך ומעודד מעידן זיירמן ובסופו כמה שאלות."

"שוט." השיבה מורגן.

"הלוואי." השבתי והסתמכתי על כך שהיא עסוקה מדי עם הטבעות כדי להפוך אותי למלחייה, "אילו שיטת סייבר קיימות והאם הן תורגמו לעברית? האם אפשר להתקשר עם מישהו דרך חרב טלפאטית כאשר אין שפה משותפת? ב-D&D כתוב שכלב רפאים מגיע מהשטח המת שבין הממדים, איך ניתן להגיע לשטח הזה? אם יוצרים קיר של קרח בתוך פיו של דרקון נושף אש, או אם משפריצים עליו מים בכמויות מסחריות, מה יקרה לנשיפה שלו? ולבסוף איך ניתן להמיר לחש יש-לי יש-לי ל-D&D?"

מורגן עברה לטבעת שלישית כשענתה, "שיטות סייבר: SHADOWRUN, CYBERSPACE, CYBERPUNK 2020, CYBER-HERO ו-GURPS CYBER הן העיקריות, יש עוד אבל פחות מפורסמות, שעדיין לא תורגמו לעברית. כן, חרב טלפאטית יכולה לשמש מתווך בין שני אנשים כאשר אין להם שפה משותפת. ניתן ליצור וורטקס מיוחד אל השטח המת שבין הממדים, לרוע המזל קשה מאוד לשרוד שם. קרח או מים על דרקון נושף אש? יעצבנו אותו עוד יותר. ואחרון חביב, את לחש יש-לי יש-לי לא ניתן להמיר משום שהוא לחש אמיתי ולא לחש משחק."

"מורגן, מה את עושה?" שאלתי בעודי מביט בשבעת המעגלים שעשתה מורגן משרידי הטבעות שלה.

"שער בין ממדי-מישורי, מה נראה לך שאני עושה!?"

"אפשר להשתמש בשער כדי לחזור למרות שאת לא יודעת איפה אנחנו?" שאלתי רטורית.

"שאלה רטורית." השיבה מורגן (אמרתי לכם).

"אני יכול לעזור?" שאלתי.

"אהה... כן." השיבה מורגן, "נשארו לך כמה מהקוצים של הקקטוס?"

הרלון

הזמן והדרקון הראשון

מאת: ערן בן-סער

למי שחשש שהרלון נוטשת אותו משום שלא הופיעו כתבות עליה בוויז שעבר, שיירגע. אני ממשיך לפתח את הרלון מעל דפי העיתון, אבל לא בכל וויז וויז תמצאו עדכון או כתבה חדשה על העולם, אחרי הכל, ברגע שגמרת להניח את היסודות צריך לשחק בעולם כדי לפתח אותו. ועוד משהו, הרלון הוא העולם שלכם! שחקו בו ושנו אותו כרצונכם, הוסיפו רעיונות חדשים, ואם תרצו תשלחו אותם אלינו ונפרסם אותם.

קודם כל, כדאי שנשלים פרט חסר הקשור ללוח השנה ההרלוני ותיאור מערכת השמש של העולם. האדמה, כוכב הלכת שעליו נמצאת יבשת הרלון, הוא הכוכב הרביעי מהשמש שלו. לפניו נמצאים שלושה כוכבי לכת סלעיים, השניים הראשונים קטנים ממנו והשלישי גדול יותר. אחריו ישנה חגורת אסטרואידים קטנה ואחריה שלושה ענקים גאזיים.

לעולם עצמו יש שני ירחים: סבב וירח. סבב הוא ירח קטן שסובב את הרלון אחת לשבעה ימי הרלון, כל סיבוב אחד כזה נקרא סבב והיום האחרון של כל סבב (היום בו סבב מלא ועגול), הוא יום מנוחה מעבודה. בשנת הרלון, המונה 363 ימים, ישנם כמעט חמישים ושניים סבבים ובירח כמעט חמישה (סבב נראה מהרלון בגודל של רבע מהירח שלנו).

ירח גדול יותר ורחוק יותר מסבב. מהרלון ירח נראה מעט יותר גדול מהירח שלנו, וסיבוב אחד שלו סביב הרלון אורך 33 ימים ונקרא ירח. בשנה הרלונית יש בדיוק 11 ירחים, שכל אחד מהם מתחיל ביום בו ירח מלא ועגול, ושמותיהם הם: ראשית, אניב, אליב, קשין, קניץ, חציון, סורית, סונית, חשוף, חניף ואחרית. חודש ראשית הוא חודש המעבר מהחורף לאביב ואניב ואליב הם חודשי האביב. קשין, קניץ ורוב חציון הם חודשי קיץ. חלק מחציון, סורית, סונית ומחצית חשוף הם חודשי הסתיו. חציו השני של חשוף, חניף, אחרית ותחילת ראשית הם חודשי החורף.

השנה ההרלונית אורכת 363 ימים ונמשכת 11 סיבובים של ירח או סיבוב אחד של העולם סביב השמש (אותו פרק זמן). שנה זו כמעט זהה באורכה לשנה שלנו, כך שאם אומרים על אדם הרלוני שהוא בן 66 ניתן לחשב שהוא בן 65 שנים ושבעה חודשים "שלנו" אבל זה פשוט לא משנה, במקרים של אלפים בני 600 שהם בעצם בני 596 ושמונה חודשים "שלנו".

וכעת, מצוידים בלוח שנה הרלוני, נעבור על תקציר ההיסטוריה האחרון של הרלון. ביום השמונה עשר לחודש חציון בשנת 517 לנפילת הקיסרות, סגרה קלימור העוגית את גבולותיה באופן מוחלט, וניתקה את כל קשרי המסחר עם מדינות המערב. סוחרים ואנשי המערב ששהו בקלימור באותו הזמן קיבלו אולטימטום בן סבב אחד להסתלק מהמדינה לאלתר. אבירי פלאר ובלדאנור ערכו התייעצות משותפת ומהירה, והחליטו שככל הנראה גארת'ה וקלימור עומדות להתאחד לאימפריה עוגית אחת, והסיכויים למסע כיבושים חדש הולכים וגדלים. מסדר אבירי פלאר פתח בהכנות לאפשרות הזו, ושלח שליחים למרלדינה ההוריקסית ולהרי קיגאן של הגמדים.

ההוריקסים יודעו כי עליהם לנתק את קשריהם עם ניראק המינוטאורית על מנת לקבל הגנה מהמסדר, ואילו הגמדים התבקשו לנטוש את היריבות עם אחיהם בשונגאר על מנת לקבל את אותה ההגנה. לרוע המזל האירועים קיבלו תפנית מדאיגה, ביום השלושים ושניים לחודש חציון, הכריזה נסיכות פנדרוק על פרישתה מברית המערב וגירוש אבירי פלאר מקרבה. למחרת היום פתחה במלחמה עם טורת' אטול וניצלה את גורם ההפתעה כדי לכבוש את העיר שונא הצפונית.

אבירי בלדנור גיבשו את הצבא האטולי (בטקס מרשים חידשו את שבועת אמונם לנסיך המגן ולמדינה) ויצאו לקרב. הקרב השני נערך ביום הרביעי לחודש סורית והסתיים ללא מנצחים או מפסידים, כששני הצדדים סופגים אבידות רבות. ביום השמיני לחודש סורית, הכריזו גארת'ה וקלימור על איחוד תחת כתר עוגי משותף העונה לשם - האימפריה העוגית החדשה. במקביל הגיעה לאבירי פלאר השמועה כי צבא קלימורי כבש לפני זמן קצר (תוך ניצול הנתק עם דרדמור ששכנה מצפון לנסיכות פנדרוק) את העיר דרדמור, וגרש את השבטים הברבאריים מערבה מרכס הרי הצפון.

וכך, ביום התשיעי לחודש סורית, הכריזו אבירי פלאר, טורת' אטול, אבירי בלדאנור ושונגאר מלחמה על האימפריה העוגית. האלפים מיערות ליגאן, ממלכת סלינה, דוכסות גלמנור וקיסרות אול-נקסוס, הכריזו על תמיכה בהכרזת המלחמה למחרת היום, ואילו ניראק המינוטאורית ונסיכות פנדרוק הכריזו על תמיכה באימפריה העוגית. מי שנשאר ניטראלי ביבשת היו גמדי הרי קיגאן, האלפים הפראיים מיערות פיינאר וההוריקסים ממרלנדיה.

ביום האחד עשר לחודש סורית, נערך קרב במאחז הצפוני של טורת' אטול. אבירי בלדנור והצבא האטולי, ביחד עם ראשית התגבורת של אבירי פלאר ומדינות המערב, נאלצו לעמוד אל מול צבא עוגי, קלימורי, גארתי וצבא נסיכות פנדרוק. לאחר יום שלם של לחימה, נתנו האבירים את אות הנסיגה וחזרו להתבצר בגבול הדרומי של המאחז. האימפריה העוגית הכריזה על מאחז הצפון כשטח כבוש בשליטת האימפריה.

הרפתקאות בעת פתיחת המלחמה. קיימות אפשרויות רבות להרפתקאות בתקופה זו. החבורה יכולה להיות בעיצומו של מסע סחר בתוך קלימור בעת האולטימטום (או אפילו מסע ריגול), או להיתקע בדרדמור בזמן שנסיכות פנדרוק פותחת במלחמה על טורת' אטול וקלימור סוגרת גבולות. הם יכולים להיות בדרדמור בזמן הכיבוש, ולעשות מאמצי ענק כדי להגיע למערב במטרה לבשר לאבירים על הכיבוש, או שהחבורה יכולה לקחת חלק בכל אחד מהקרבות שתיארתי, וכמובן שהחבורה יכולה להיות בקלימור ולראות, לגמרי בטעות (או לא), את הדרקון הראשון!

בצמד המלים - הדרקון הראשון, אני לא מתכוון לדרקון בודד, אני מתכוון לגזע הדרקונים /הראשון שנוצר בהרלון. אי אז לפני הקרב הגדול על המאחז הצפוני של טורת' אטול, נאספו בגארת'ה מאות כוהנים של שלושת אלי הרשע. עוגים מינוטאורים ובני אדם שמכרו את נשמתם לג'אקסום נאספו במצוות אליהם לבצע טקס מסתורי. מרגל מאבירי בלדנור היה נוכח בעת הטקס (ואולי זו החבורה?) אך לרוע המזל, המרגל או המרגלים יחזרו למערב רק אחרי קרב העומד להתרחש ביום השישי לחודש סונית (דיווח בוויז הבא).

בראשית הטקס אספו הכוהנים מאה מביצי לטאת האיגואנה הצפונית (דומה לאיגואנה שלנו אבל קצת גדולה ושמנה יותר) בתוך פנטגרם גדול. לאחר מכן, פתחו הכוהנים בזימון יסודני אוויר וכלאו אותם בתוך הפנטגרם. משסיימו הכנות אלו החלו כוהני כל אל לקרוא לאל שלהם לבוא ולקדש אותם ואת יצירתם, התפילות נמשכו שעות ארוכות ובסופן קמו מספר כוהנים 'נבחרים' מכל אמונה וזרקו עצמם אל תוך הפנטגרם, שם נקרעו לגזרים על ידי יסודני האוויר המשתוללים. בעוד דמם נשפך על ביצי הלטאות נשמעו קולותיהם של שלושת אלי הרשע מצווים - "היווצר". ומתוך הביצים בקעו הדרקונים הראשונים של הרלון. ושוב נשמע קולם של האלים, הפעם בציווי "זמן" ומייד גדלו הדרקונים לגודל בוגר ויצאו מהפנטגרם.

דרקונים אלו נקראים דרקוני לטאה ולמרות שעדיין לא תפגשו אותם בקרב או בהרפתקה (עד לוויז הבא), נתאר אותם על פי ה-AD&D.

דרקוני לטאה נראים בערך כמו הדרקון הקלאסי, גוף בעל ארבע גפיים, צוואר ארוך ובסופו ראש מקורנן, זנב ארוך וזוג כנפיים אדירות. צבע גופם הוא ירוק-כחול ובטנם נוטה לירוק-צהבהב. בקרב הם מנצלים את יכולת המעוף שלהם ואת נשיפת האוויר (לפני שירדו לקרב פנים אל פנים) בעזרת טופריהם ונשיפת הברק. כאשר רוכב עליהם אדם הם מצייתים לו ללא עוררין, כל עוד הוא לא מראה סימני פחד או חולשה, או כשחייהם אינם בסכנה. מדובר בדרקונים אכזריים, קרי מזג וצמאי דם.

דרקוני לטאה, AD&D

אקלים ואזור: אין העדפות.
תדירות: נדיר מאוד.
ארגון: בדידות או זוגות.
מחזור פעילות: יומי ולילי.
מזון: טורף.
תבונה: 15-16.
אוצר: אקראי.
נטייה: ניטראלי-רשע.
מספר מופיעים: 1-2 (מלבד בקרבות צבאיים).
דרג"ש בסיסי: 0.
תנועה: 6, מעוף: 24.
קב"פ בסיסי: 12.
תלד"0 בסיסי: 9.
מספר התקפות: 3 + נשיפה.
נזק: 2-8, 2-8, 3-24.

התקפת נשיפה: נשיפה של אוויר חם בחרוט או ברקים בקו. מספר ק6 כמו הגיל (1ק6 - 12ק6) לנשיפת האוויר, ובנשיפת הברק עוד נזק קבוע כמו הגיל (1ק6+1 - 12ק6+12).

לחשי כוהן: כמו כוהן ג'אקסום בדרגה כמחצית הגיל (מעוגל מטה).

התנגדות לקסם: 5% לכל רמת גיל החל מ-5.

גודל: הגיל כפול 3.5 במטרים (למשל ברמת גיל 6 אורך הגוף הוא 21 מטרים) ואורך הזנב הוא כשלושת רבעי אורך הגוף (לדרקון ברמת גיל 6, 16 מטרים).

מוראל: 17.

שווי ניסיון בסיסי: 8,000

מקצועות חדשים ל-Mythus

מאת: ערן בן-סער

הגיעה בקשה מקורא וויז בשם אלון רונן שמשחק מיתוס. הוא החליט להשתמש בשיטה הזו, משום שהיא ריאליסטית ואינה גוררת אחריה טבלאות כמו Rolemaster או עבודת התאמה לפנטזיה כמו שיטת הגיבור. יחד עם זאת, הוא לא רצה להשתמש בעולם של גייגקס אלא בעולם פנטזיה קלאסי, כתוצאה מכך הוא נתקל בחסרונם של שני מקצועות חשובים - הפאלאדין והסייר (במיתוס יש רק לוחמים פשוטים או אבירים). אלון ביקש שנכתוב כיצד היינו יוצרים אותם בשיטה הזו. לאחר התייעצות החלטנו לפרסם אותם לשימושכם.

הסימנים המופיעים אצלי זהים במשמעותם לאלו שבטבלאות של מיתוס, ואני מאחל לכם בהצלחה עם המקצועות האלו.

הפאלאדין

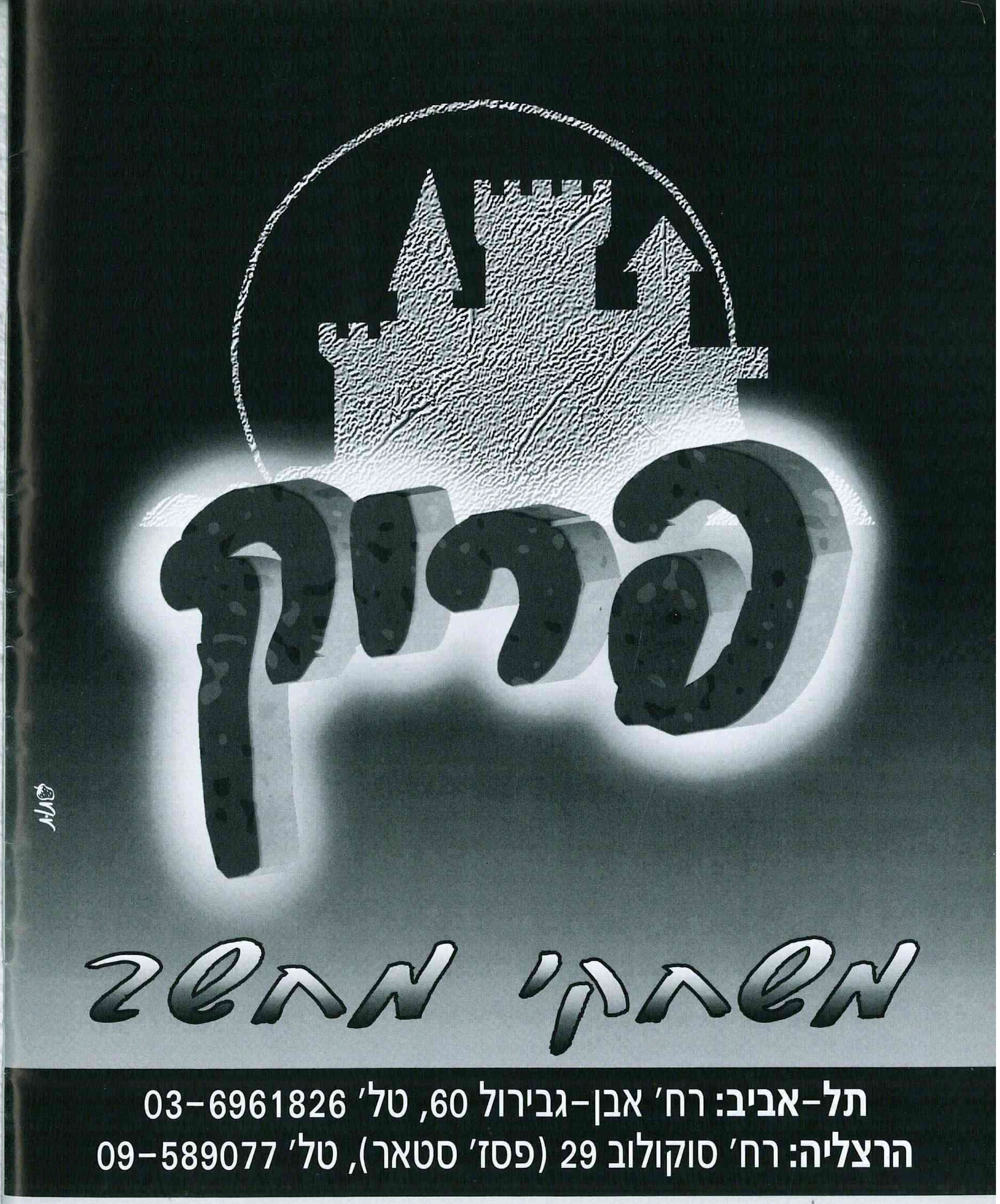
Paladin Vocation (Sec=4-8/6 , Physical)		
K/S Area	Base STEEP	ATTRIBUTE
Combat, Hand Weapons	20	(PMCap+PNCap)x0.5 s
Religion *	20	SMCap .
Combat, THT, Non-Lethal	16	(PMCap+PNCap)x0.5
Combat, Hand Weapons, Missile	16	(PMCap+PNCap)x0.5 s
Endurance *	16	(PMCap+PNPow)x0.5 .
Exorcism *	16	SMCap .
Riding	16	PNCap .
Arms & Armor	12	(PMCap+PNCap)x0.5 s
Charismaticism	12	SPCap .
Combat, HTH, Lethel	12	(PMCap+PNCap)x0.5 s
Demonology *	12	MMCap .
Foreign Language	12	MMCap .
Law	12	(MMCap+PRCap)x0.5 s
Survival	12	PMCap .
Weapons, Special Skill	12	PNCap .s
Apotropaism *	8	(MMCap+MRCap)x0.5 s
Criminology	8	MRCap .
First Aid	8	PNCap .
Foreign Language	8	(MMCap+MRCap)x0.5 s
Leadership	8	SMCap
Tolerance	8	PNPow
Engineering, Military	4	(MMCap+MRCap)x0.5
Foreign Language	4	(MMCap+MRCap)x0.5 .S
Games, Mental	4	MRCap s
Military Science	4	(MMCap+MRCap)x0.5
Occultism *	4	SMCap .
Sociology/Culture	4	MRCap
Base STEEP Total	288	

Natural Powers:
Healing - 3d6+3, Physical, 1/Day
Spiritual Armor (Vs. Evil) - 1d6+4, 1/Day, 10 AT's
Detect EVil - Evil Knows of Paladin's presence, 100' r

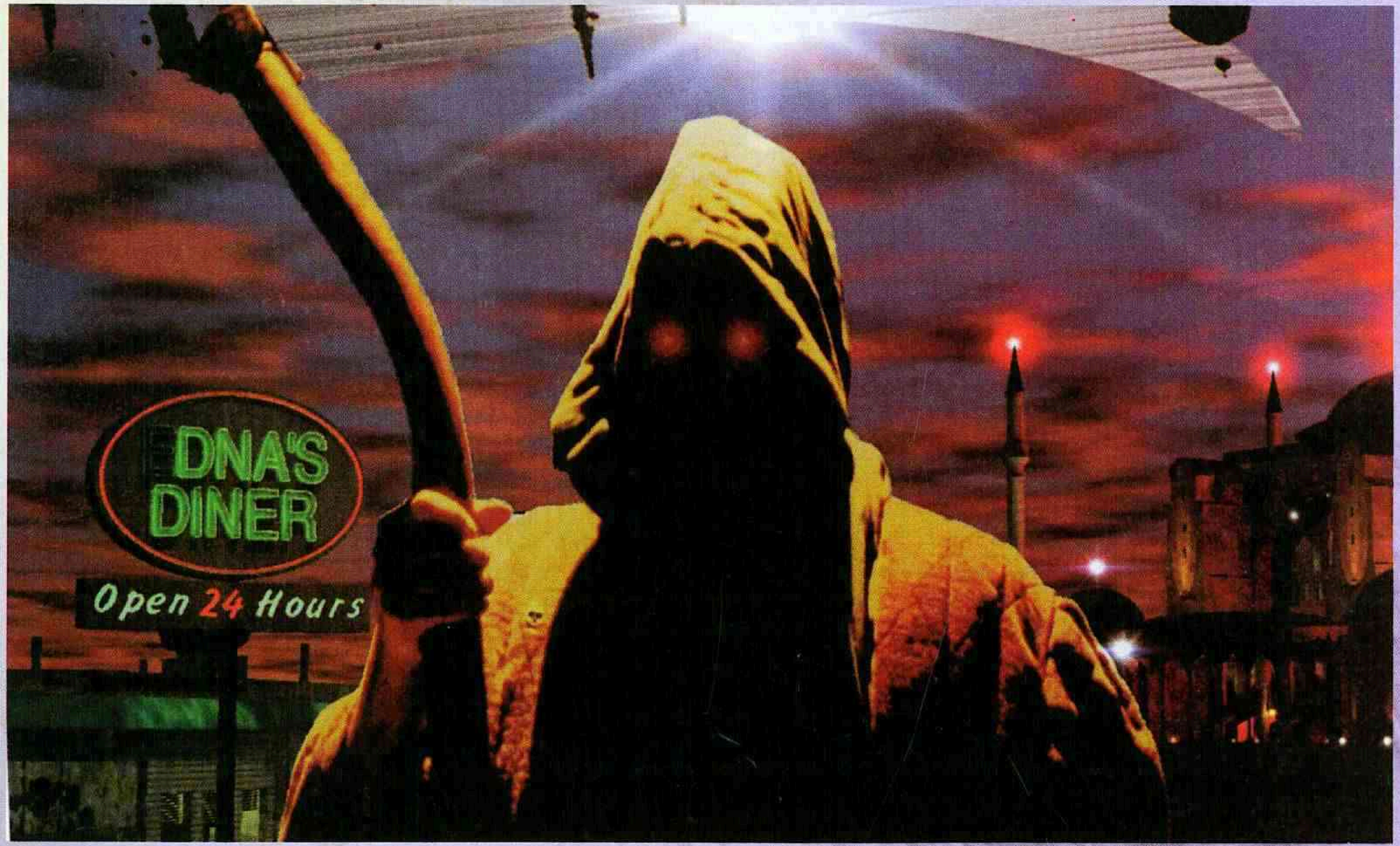
הסייר

Paladin Vocation (Sec=2-8/5 , Physical)		
K/S Area	Base STEEP	ATTRIBUTE
Combat, Hand Weapons, Missile	24	(PMCap+PNCap)x0.5 s
Herbalism *	20	SMCap .
Religion *	20	SMCap .
Animal Handling	16	SPPow
Combat, Hand Weapons	16	(PMCap+PNCap)x0.5 s
Hunting/Tracking	16	PNCap
Riding	16	PNCap s.
Ecology/Nature Science	12	MMCap
Leatherwork	12	PNCap
Nature Attunement	12	SPCap s.
Survival	12	PMCap .
Zoology	12	MMCap
Handicraft/Handiwork	12	PNCap
Phearee Flora & Fauna	12	MMCap
Toxicology	12	MMCap
Foreign Language	6	MMCap .
Medicine Veterinary	6	MMCap
Surveying/Topography	6	MRCap
Swimming/Diving	6	(PMCap+PNCap)x0.5
Travel	6	(PMCap+PNCap)x0.5
Total steep	254	

Powers: Animal Follower - One only
Converse With Animals - 1 AT * MRcap, 1/Day



קסם גולמי



מאת: ערן בן-סער

קסם גולמי הוא מושג המרבה להופיע בספרות הפנטזיה, במשחקי הפנטזיה הוא מופיע פחות וב-ARS MAGICA הוא הופיע בקצרה, אך לא יותר מכך. וחבל, שכן קסם גולמי יכול להיות אחד המוטיבים המעניינים ביותר של הקוסמות והקסם (מבלי לחזק את הקוסם יותר מדי).

ישנם שמות רבים לקסם גולמי: ארקאנה, צ'אק, מאנא, ויס, היקה ועוד, תלוי בשפת המקור. ARS MAGICA משתמשים בויס (השם הלטיני), MYTHUS בהיקה (השם המצרי), ואנו בצניעותנו נקרא לו פיי (Faey), שם הלקוח מאגדות הפיות הבריטיות-סקוטיות-איריות, שהוא המקור לקיומם הקסום.

מהו פיי?

ובכן, פיי הוא מהות הקסם. קוסמים משתמשים בזרימות פיי בכל פעם שהם מטילים לחש, כפי שמשתמשים ברוח כדי לסובב ולהפעיל טחנת רוח. שימוש בפיי מפעיל את מרקם הקיום ומשנה אותו על פי צורת זרימתו. צורה המושפעת מהמלים, המחוות והחומרים שהקוסם מפעיל, וגורמת להשפעות פנטסטיות ובלתי טבעיות. פיי חופשי קיים בכל מקום וכל הזמן, פיי גולמי, לעומת זאת, נדיר להדהים. זהו פיי אשר 'דלף' מהפיי החופשי והתמקד במקום אחד, לרוב בכלי קיבול כלשהו, בשל שיבושים בזרימת הפיי החופשי. הקוסמים שחקרו את הסיבה

לקיומו של הפיי הגולמי, או בקיצור פיי (להבדיל מפיי זורם), הופתעו לגלות כי הם הסיבה לקיומו משום ששימוש בלחשים הוא הדבר היחידי המשבש את הפיי הזורם.

אז איך מוצאים פיי?

ניתן למצוא פיי במקומות בהם התחוללו לא פעם לחשים גדולים במיוחד. לדוגמה, עץ תפוחים לידו הטילו מספר קוסמים במהלך ההיסטוריה מספר בלתי מבוטל של לחשים מהדרגה השביעית ומעלה - יספוג פיי. הפיי שייספג בעץ יחפש דרך להתמזג עם הפיי הזורם וימצא לעצמו כלי קיבול - תפוחי העץ (או, למשל, שורשי העץ), כל תפוח מהעץ יכיל חלקיקי פיי בהם ניתן להשתמש. הקוסמים בנו לעצמם סולם לדרגות הפיי שניתן למצוא (ראה מסגרת), אלה כמויות הפיי שניתן למצוא בכלי קיבול בודד. יש לשים לב שלא ניתן להשתמש בחלק מהפיי שבכלי הקיבול אלא רק בכולו בבת אחת, ואם לא תנצל את כולו הפיי הנותר עלול לחזור אליך (נסביר בהמשך). אם התמזל מזלך ומצאת תפוח ובו ירח פיי, כאשר תשתמש בו יהיה עליך להשתמש בכל תשע היחידות בבת אחת.

הפיי מתחלק לקטגוריות של סוגי קסם. ב-AD&D אלו אסכולות הקסם, בהרלון ל-15 החלקים של חמש האסכולות, בשיטת הקסם של גיבור הפנטזיה לכל ה-COLLEGES ובשיטות אחרות על פי החלוקה שלהן. בדרך כלל יש קשר בין כלי הקיבול לסוג הפיי, התפוחים מלמעלה יכולים להיות חילופין, כישוף/הקסמה ואפילו אשליה/תעתוע, אבל אני בספק אם הם יהיו תאובה או שליפה/זימון. לעתים אין קשר ישיר בין כלי הקיבול לסוג הפיי, אגם שמימיו מפיקים פיי כל ירח מלא (כן, יש מקורות המפיקים פיי באופן חוזר, עץ התפוחים מלמעלה עלול היה להפיק פיי בכל תפוח חדש במקום ביבול חד פעמי), יכול להכיל פיי של שליפה/זימון או עירור/עתירה.

איך משתמשים בפיי?

ברגע שיש לך מקור פיי עליך להחליט אם להשתמש בו בעת הטלת הלחש. כלי הקיבול נוסף כמרכיב חומרי לאלו שכבר יש ללחש ובסוף השימוש הוא מתרוקן מפיי. פיי גולמי מושפע מרצון הקוסם בקלות רבה יותר מפיי זורם. ובעזרת הפיי ניתן לשפר את הלחשים במספר אופנים שונים.

חיזוק לחשים: בעזרת אופציה זו ניתן להמיר פיי אחד בתוספת של דרגה אחת לעוצמת הלחש. ציאקר, קוסם מדרגה שביעית, מחזיק בבקבוק של מים עם שמש פיי של עירור/עתירה, וברצונו להטיל כדור אש כנגד אויבו החזק. הוא מחליט להשתמש בשמש הפיי כדי לשפר את דרגת הטלת הלחש משביעית לעשירית. על כן כדור האש יהיה בעל טווח של 110 מטרים ויגרום ל-6ק10 נזק (במקום 80 מטרים ו-6ק7). בשיטת הגיבור כל פיי מוסיף 10 נקודות פעילות ללחש.

חיזוק יכולת: זוהי אופציה שמישה יותר למי שמשתמש בשיפור ל-AD&D מאשר ל-AD&D הרגיל. בעזרת פיי אחד ניתן לשפר ב-2 את התלד0 להטלת לחשים התקפיים, או להוסיף 2 לגלגול ההצלה נגד הלחש (תוספת חיובית לגלגול הצלה פירושה שיהיה קשה יותר להצליח בו), וכך לעלות את גלגול ההצלה של קורבן כדור האש מ-10 ל-16 בעזרת שמש פיי. ב-AD&D הרגיל רק האופציה השנייה תקפה, משום שבה אין גלגול פגיעה ללחשים התקפיים. בשיטת הגיבור ניתן בעזרת פיי אחד לשפר את ה-OCV של לחש התקפי ב-2, את ה-DCV של לחש הגנתי ב-2 או לשפר ב-2 את גלגול ההצלחה בהטלת הלחש.

תחזוק לחש באמצעות פיי: זוהי אופציה ממש משגעת, בעזרת כל פיי ניתן לשלם על דרגת לחש אחת במקום לשכוח את הלחש! כלומר, בעזרת שמש פיי ניתן להטיל כדור אש מבלי שייעלם מהזיכרון, או להטיל לחש הנמכת מים (דרגה שישית), בעזרת שישה פרחים המכילים פיי אחד כל אחד. מעבר לכך, ניתן להשתמש באופציה זו מראש, לבזבז פיי בעת לימוד הלחש, ולהכיל יותר לחשים מכפי שמרשה טבלת הטלת הלחשים של הקוסם. בשיטת הגיבור ניתן להשתמש בפיי אחד כדי ליצור מאגר סיבולת (END RESERVE) של 20 נקודות ו-0 התחדשות, הפועל רק למען לחש מסוים.

על פי שיטת הגיבור, אם ציאקר היה מפעיל שדה כוח קסום סביבו במטרה לעצור התקפות, אך לא היה רוצה לשלם סיבולת על השדה (מי יודע, אולי רצה להטיל כמה לחשים עוצמתיים אחר כך), היה יוצר משמש הפיי שלו מאגר של 60 נקודות סיבולת ובאמצעותן משלם על שדה הכוח.

החסרונות

חיסרון בולט הוא השימוש בחלק ממלאי הפיי של כלי קיבול. כשזה קורה, ואתה משתמש בשני פיי מתוך שמש פיי שלמה, הפיי הנותר "חוזר" אליך בצורת 6ק1 נזק לפיי (בשיטת הגיבור 6ק1 נזק - הורג). לא נעים, אבל קל להימנע מכך, שימוש בכל הפיי רק ישפר את הלחש.

האם כדאי לך לשפר את הלחש?

ובכן כן ולא. בנזק ישיר, אין סיבה שיהיה לך אכפת, אבל בתחזוק לחש בעזרת פיי, אתה עלול להיתקע במצב בו אתה מעדיף להטיל לחש בעזרת פיי, כשכל מה שיש לך זה ירח שלם (9 פיי). ובכן, על כל דרגה מיותרת, נניח לחש מדרגה שישית ושלוש דרגות מיותרות, אתה סופג נזק, במקרה שלנו 6ק3. בשיטת הגיבור אתה סופג 6ק1 על כל 20 נקודות סיבולת שנותרו במאגר לאחר הפסקת הלחש (בדרך טבעית או לא טבעית).

חוץ מזה, שימוש בפיי עלול לגרום לתוצאות לא רצויות במקרים נדירים. בכל פעם שאתה משתמש בפיי, גלגל 6ק3, תוצאה של 16, 17 או 18 מצביעה על אירוע חריג. התוצאות נעות בין פיצוץ רב עוצמה, שינוי צבע הגלימות של הקוסם, הפיכת הלוחם האלפי שעמד ליד הקוסם לבן אדם, או סתם כישלון בקסם. בדרך כלל התוצאות לא קיצוניות עד כדי כך, לכן הנח לדברים הבאמת רציניים לקרות רק בגלגול של 18.

החיסרון השני הוא נדירות הפיי, קשה למצוא פרימה פיי שלם בכלי אחד, שמש פיי יש רק לקוסמים שהקדישו זמן רב לאיתור כמויות פיי גדולות. ירח פיי אולי מקבל קוסם אחד בכל דור ועל אום שמעו רק פעם או פעמיים בהיסטוריה. היחידה הנפוצה ביותר של פיי היא כוכב פיי (שליש פיי), ועל כן יש לאגור לפחות שלוש מהן לפני שאפשר להתחיל לעשות איתן משהו. לקוסמים שנמצאים ליד פיי קל למדי לאתר אותו, הם מרגישים אותו ברעידות בפיי הזורם (הם פשוט יודעים כשיש קצת בסביבה), ולחש גילוי קסם יגלה להם איפה הפיי נמצא ובאיזו כמות.

סולם רמות פיי

נקודת פיי: תשיעית היחידה (Point Faey).

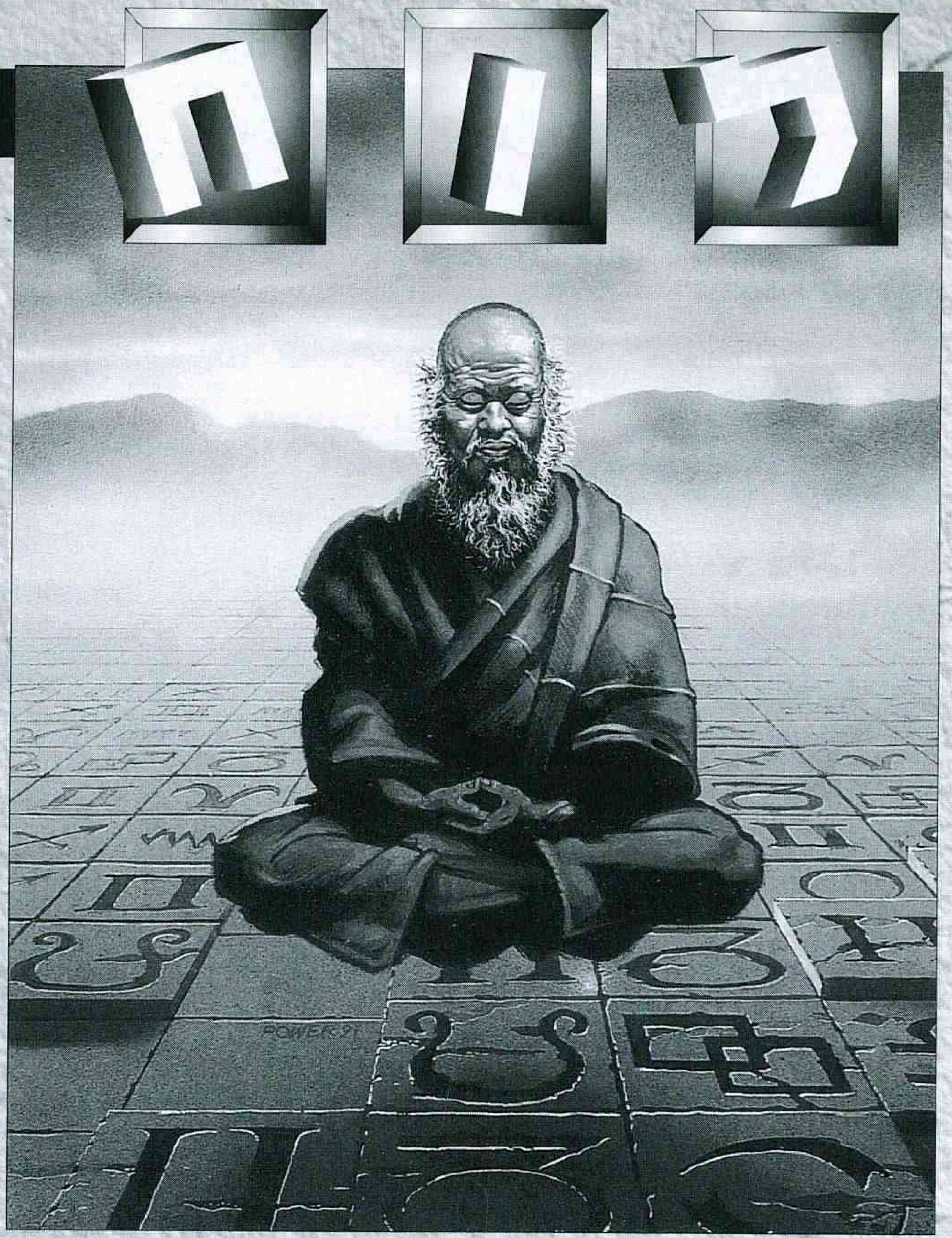
כוכב פיי: שליש היחידה (Star Faey).

פרימה פיי או פיי: יחידת פיי אחת (Primus Faey, Faey).

שמש פיי או סקנדוס פיי: שלוש יחידות פיי (Secundus Faey, Sun Faey).

ירח פיי טרציוס פיי: תשע יחידות פיי (Tertius Faey, Moon Faey).

אום או שביט פיי: 27 יחידות פיי (Oom, Comet Faey).



למכירה

- למכירה/החלפה משחקים חדשים מחו"ל: MK-1,2,3, SSF2T, 40 BOX, שוליית הקוסם 2, DUNE 1, HUGO, WAR CRAFT, דום 2-1, סם ומקס, מלך האריות, בודד באפילה 2-1 ועוד קווסטים. עמית, 08-472589.
- למכירה מחשב PC 4865SX 3712M + 120MB HD + כונן 5.25 + כונן 3.5 + מסך SVGA + מקלדת + עכבר + תוכנות ומשחקים. תום, 03-9224601.
- למכירה משחקי מחשב על תקליטונים ועל תקליטורים, כרטיס BLASTER 2.0 SOUND, עיתוני מחשבים מהארץ ומחו"ל, תקליטורים של משחקי DEMO, דפים שלמים ועשרות כתובות לאינטרנט. יאיר, 08-501577.
- למכירה מגה דרייב 2 + 2 ידיות, 10 משחקים מעולים WIK 1+2, N.B.A JAM, CLAY FIGHTER - ב-1,200 ש"ח, משחקי CD למחשב: KING QUEST 7 ו-KYRANDIA 3. אריאל, 09-950907.
- למכירה גיים גיר + קלטת שלא ניתנת להחלפה ב-550 ש"ח. שלמה, 02-823742.
- למכירה משחקי CD-ROM נמלולים 3, גובלנים 3, קירנדיה 3, קינג קונג 760, THE JOURNEY MAN PROJECT ו-MAGIC CARPET. כל משחק ב-150 ש"ח. צפריר, 06-343044.
- למכירה כל משחק שתרצו על גבי CD-ROM (הנחה לקנייה בכמות). המשחקים חדשים ביותר, מיובאים מחו"ל ומתאימים למחשבים חזקים. ניתן גם לקנות משחקים ישנים יותר. אלון, 08-417772.
- למכירה כרטיס מסך TRIDENT SVGA עם 1 מגה זיכרון ב-120 ש"ח בלבד! נדב, 03-6734956.
- למכירה משחק ה-PC אמזונס. עידן, 03-5522767.
- למכירה המשחק וודרף בעטיפה מקורית ובמחיר סביר. 03-5343079.
- למכירה המשחק NASCAR ב-60 ש"ח, ומשחק ה-MYSR CD-ROM ב-150 ש"ח, המשחקים באריזות מקוריות. יניב, 08-436013.
- למכירה 4 משחקי CD-ROM: GABRIEL, MONTY PYTHONS FLYING CLRCUS, UNDER A KILLING MOON ו-GABRIEL KNIGHT KINGS QUEST 7. אמיר, 04-376808.
- למכירה כרטיס קול תואם 16 ביט במצב מעולה ב-300 ש"ח. אורי, 06-370113, לא בין השעות 14:00-16:00.
- למכירה 2 משחקי CD-ROM גובלינים 2 (עם דיבור) ו-RENEGADE. המחיר למשחק 150 ש"ח (המשחקים באריזה מקורית). נדב, 03-6734956.
- למכירה המשחק פגיון הדמים ב-40 ש"ח, תוספת חללית למשחק X-WING ב-50 ש"ח וג'ויסטיק QUICKSHOT שטוח ב-30 ש"ח. גלעד, 04-9893180.
- למכירה משחקי CD-ROM חדשים באריזה מקורית, CRITICAL PATH ו-QUANTOM GATE. ברוכי, 03-9656443.
- למכירה מדפסת סיטיזן 120D ב-350 ש"ח. אלי פרכטר, 03-9695145.
- למכירה WARNES WORLD (לא המלא), DOOM, KINGS QUEST 5 ו-STELLAR 7. ניר, 03-6962729.
- למכירה מחשב 386-DX40 זיכרון 5MB, כונן קשיח 850M, 2 כוננים 1.2M, 1.44 סאונד בלאסטר פרו, כונן CD-ROM מהירות כפולה ב-3,000 ש"ח. תדהר, 06-598833, בשעות הערב.
- למכירה 386-DX + 120MB HD X + 2 כוננים 1.44 ו-1.2 + BLASTER 2.0 + SOUND + 4MB RAM + מקלדת 101. 09-982141 (לא בשבת).
- למכירה משחקים ל-"MAGA-DRIVER" SEGA: NBA JAN ב-220 ש"ח, BATTLETOADS ב-200 ש"ח, BABA'N'STIX ב-200 ש"ח ו-JOE MONTANA 2 ב-175 ש"ח. נמרוד או מיקי, 07-518353.
- למכירה משחקים חדשים באריזה ל-CD-ROM: THE JOURNEY MAN PROJECT ב-65 ש"ח, T.F.X ב-70 ש"ח, REUNION ב-60 ש"ח. DRAGON'S LAIR ב-60 ש"ח, MEGA-RACE ב-55 ש"ח, NOVASTORN ב-65 ש"ח, VORTEX (שלושה תקליטורים) ב-115 ש"ח, JAMMIT ב-55 ש"ח, LEMMINGS CHRONICLES ב-50 ש"ח ו-PHANTASMAGORIA ב-235 ש"ח. ראובן, 03-9322663.
- למכירה מחשב DX40 - 386 זיכרון 5MB, כונן קשיח 850M, 2 כוננים 1.2M, 1.44 סאונד בלאסטר פרו וכונן CD-ROM מהירות כפולה ב-3,000 ש"ח. תדהר, 06-598833.
- למכירה בהזדמנות טייפ גיבוי פנימי בנפח 250 מגה של חברת CONNER, כולל 2 קלטות ב-680 ש"ח, למכירה/החלפה המשחק האורח השביעי (2 תקליטורים). משה, 03-5083545.
- למכירה משחקי CD-ROM למחשב במחיר נמוך ומפתיע. גלעד, 07-518192.
- למכירה מחשב אמיגה 1200 + אמיגה CD-32 + תקליטונים וכרטיס סאונד בלאסטר פרו. משה, 02-9911469.
- למכירה גיים-גיר + שנאי מיוחד + X-MEN, SONIC, CRYSTAL, DRAGON THE MHULK, KICK OFF SOCCER + מתאם למשחקי המאסטר סיסטם ב-529 ש"ח. בגרסת CD-ROM משחקי מחשב, THE JOURNEY MAN PROJECT OF TIME ב-99 ש"ח, THE LABYRINTH ב-129 ש"ח, HELL A SYBERPUNK THE ILL ER ב-119 ש"ח. מתן, 09-7713450.
- למכירה מבחר של 400 קלטות של סגה מאסטר סיסטם, מערכת סגה מאסטר סיסטם ואקדח במחירים נוחים ומוזלים. ישי/יאיר, 09-453494, 09-421841.
- למכירה לוח אם (DLC) 486DX חדש ללא זיכרונות ב-350 ש"ח. צביקה, 08-491606.
- למכירה משחק על גבי CD-ROM במחיר טוב. שחר, 03-397617.
- למכירה הרפתקאות AD&D, D&D מעולות וזולות לחבורות בכל הדרגות. נדב, 03-6354633.
- למכירה המשחק VOYEUR במצב מעולה + הוראות ואריזה מקורית על גבי CD. כמו כן, למכירה המשחקים LARRY 6 ואולטימה על גבי תקליטונים. רועי, 03-5530018.
- למכירה באריזה מקורית ALONE IN THE DARK 1 ב-49 ש"ח, ALONE IN THE DARK 2 ב-69 ש"ח, פיצה טייקין (CD) ב-69 ש"ח, אינקה 1 ב-69 ש"ח, REUNIOR (CD) ב-99 ש"ח, לונה פארק (CD) ב-79 ש"ח; RADIAKI DR. (CD) ב-79 ש"ח. ליאור, 03-9512530.
- למכירה המשחק BATTLECORPS על גבי SEGA CD באריזה מקורית ב-100 ש"ח. אברהם, 09-447283.
- למכירה המשחק SLIPSTREAM 5000 בגרסת CD-ROM מתוצרת אנגליה ובמחיר טוב. אייל, 03-639167.
- למכירה/החלפה המשחקים ALONE IN THE DARK 3, שרלוק הולמס על גבי CD-ROM, הכוללים אריזה מקורית וחוברת במחיר טוב. דניאל, 02-434359.
- למכירה המשחק מורטל קומבט 3 ב-80 ש"ח. ירון/גולן, 03-5793746.
- למכירה סופר נינטנדו + 2 ג'ויסטיקים + 3 קסטות במצב מעולה, ב-500 ש"ח. עופר, 04-444143.
- למכירה מגה דרייב 2 + 2 קלטות + 2 שלטים במצב חדש + אנטנה + חשמל ב-700 ש"ח (אפשרות למגה - CD-ROM). רונן, 02-351463.
- למכירה משחקים חדשים ביותר BRUTAL, NBA JAM, DUNE 3, MK 3, SUPER STREET FIGHTER TURBO, FLASH BAX 2, RISE OF THE ROBOT, STRIKER 95, SIM TOWER. אלון, 03-9644592.

- למכירה מגה דרייב 2 חדש + 2 ג'ויסטיקים + קסטה בשליש מחיר! תומר, 07-498093.
- למכירה המשחקים הבאים על CD-ROM באריזות מקוריות, שעדיין לא נפתחו: WING COMMANDER ARMADA ב-99 ש"ח ו-NOMAD ב-99 ש"ח. למכירה גם המשחקים MYST על גבי CD-ROM באריזה מקורית ב-139 ש"ח, אוסף לארי מספר 1 עד 6 על CD-ROM ב-99 ש"ח, מסע בחלל 4 (SQ4) על CD-ROM (מדבר) ב-59 ש"ח, DUNE 1 על CD-ROM ב-69 ש"ח, ו-HUMANS 2 על CD-ROM ב-39 ש"ח. למכירה גם המשחק VETTE על גבי תקליטונים באריזה מקורית סגורה ב-29 ש"ח. אייל, 09-925253.

מעוניינים

- מעוניין להחליף את המשחקים: אבודים בזמן 1, אי הקופים 2-1, קינג קווסט 5, אלדין, דום 2+1, דברי ימי קירנדיה, מורטל קומבט 2+1, סאם ומקס וחולית 1 בתמורה לנסיך 2, KGB, פוליס קווסט 3-4, אבודים בזמן 2, לבד באפילה 3, HOUR 11TH, מורטל קומבט 3, קוסט פור גלורי, GUILTY, גבריאל נייט ולארי 6-1. יניב, 04-773063.
- מעוניין לקנות את המשחק COMMAND & CONQUER במחיר סביר. אברהם, 09-417283.
- מעוניין לקנות את הקופסה AROBION ADVENTURES. נדב, 03-6354633.
- מעוניין להחליף משחקים חדשים ל-CD. אסף, 09-501787.
- מעוניין לקנות את הדפים מע"מ 29 עד 36 של החוברת לשחקן המתחיל (חוברת אדומה), (הדפים נמצאים בין סוגי הדמויות אחרי דמות תיאור הקוסם), לא מצולם. ערן, 07-277683.
- מעוניין להשיג גיליונות של WIZ ישנים מגיליון 1-39 ומגיליון 46-52, 3 ש"ח לגיליון. שלומי, 02-288270.
- מעוניין לקנות גיליונות ישנים של WIZ מגיליון 1-39 ומגיליון 46-52, 3 ש"ח גיליון. רונן, 02-351963.

הצילו

- הצילו! תקוע ב-DUNE 1: איך עוצרים את ההרקונים מלכבוש לך את כל המערות, היכן מוצאים רובי לייזר? אברהם, 09-447283.
- הצילו! אני לא מוצא את הדרך מחלק 2 במשחק בייבי-גו' ואת הסיסמאות. ערן, 03-398156, 03-6317175.

משחקי תפקידים

- שחקן מנוסה מעוניין להקים חבורת AD&D לגילאי 11-13, מאזור ירושלים. עמית, 02-435501.
- שה"מ ושחקן בגילאי 12.5 מחפשים שחקנים/שחקניות נוספים/ות ל-AD&D. אמיר, 04-724313, דן, 04-728033.
- מעוניין לצרף 3 שחקנים לחבורת AD&D דרגה 9 לגילאי 12-16 מאזור עכו/צפון. חגי, 04-9816064.
- מעוניין להקים קבוצת D&D בקריית אונו לילדים בגילאי 11-14. גיא, 03-5355614.

מבצע
סתיו 95
כל אחד זוכה

תפוס ת׳פרס של גרפיקס

החזר כספי של הקניה	מיקלדת מידי מוסיקלית למחשב	$100 במזומן	חולצת פולו קריאטיב	ידית משחק	עט קריאטיב

הוא מחכה לך בערכות קריאטיב

רוץ לאחד המפיצים המורשים של גרפיקס, קנה מוצר של קריאטיב המופיע במודעה זו וזכה על המקום באחד מהפרסים.

הערכה הביתית
HOME CD 4X IDE
עם MICROSOFT HOME

חדש

כולל 24 כותרים ומשחקים בינהם
11 תוכנות מלאות בשווי כ-3000 ש״ח
מסדרת MICROSOFT HOME

רק 1995 ש״ח

ערכת דיסקברי
DISCOVERY CD 4X IDE

הכוללת 22 כותרים מרתקים.

רק 1595 ש״ח

כרטיס לאולפן מקצועי
S.B. AWE 32 IDE

הופך את המחשב לאולפן הקלטה והשמעה

רק 1320 ש״ח

כרטיס לקולנוע ביתי
VIDEO BLASTER MP 400

הצגת סרטים מתקליטורים
על גבי מסך המחשב.

רק 890 ש״ח

הערכה החינוכית
קריאטיב + מט״ח

עיסקת הסתיו

קח: S.B 16+CD ROM X 4 של קריאטיב
כולל רמקולים עם מגבר ומיקרופון.
ובנוסף:
10 תקליטורים בשווי 1591 ש״ח
עם תו האיכות-ד״ר סופט של המרכז לטכנולוגיה חינוכית (מט״ח)- המוסד המוביל בפיתוח לומדות למערכת החינוך.

הכל בעיסקה חד פעמית

רק 1795 ש״ח

שמע בקול המחשב שלך.תן לו את הטוב ביותר

GRAFIX גראפי

גרפיקס מולטימדיה בע״מ נציגת קריאטיב בישראל - מקבוצת קונלוג משווקת בלעדית של מגוון מוצרי המולטימדיה המקוריים של קריאטיב:
■ כרטיסי קול ■ כונני CD ROM ■ ערכות מולטימדיה.
■ כרטיסי וידאו ■ עשרות תוכנות ומשחקים.
רח׳ הסדנא 7 א.ת רעננה 09-911913

Video BLASTER
״וידאו בלסטר״
הכרטיס שקבע את הסטנדרט העולמי לוידאו ב-P.C. מיוצר ע״י **קריאטיב**

Sound BLASTER
״סאונד בלסטר״
הכרטיס שקבע את סטנדרט הקול העולמי ב-P.C. מיוצר על ידי **קריאטיב**

תן פרסומאים